GL!TCHY FRAMES

#07
AGOSTO 2016
ENTRETENIMIENTO VISUAL



MENÚ

"NO VOY A MATARTE, SÓLO A LASTIMARTE MUCHO, MUCHO"

SUICIDE SQUAD

Anticipamos la nueva película de DC mientras está en el ojo de la tormenta de la crítica especializada. ¿Cumplirá para los fans? 24

Glitchy Frames es un proyecto independiente que reúne muchas personas haciendo lo que más les gusta. Nuestro objetivo es seguir creciendo principalmente gracias a tu difusión; compartiendo nuestro material ya nos estás dando una mano enorme y siempre vamos a estar agradecidos por eso. Naturalmente, llevar acabo un proyecto de tal magnitud consume mucho tiempo de trabajo y varios gastos. Si estás interesado en aportar para esta publicación en particular podés participar mediante MercadoPago (pesos Argentina) e inmediatamente vamos a enviarte el PDF de la revista para descargar.

$25 ARS | $50 ARS | $75 ARS

GL!TCHY FRAMES

Para publicitar en la revista contáctanos vía e-mail a ***pr@glitchyframes.com***

EDITORIAL

Texto Laura Petroff @monkeylibrium

A pesar de que **Pokémon GO** por fin se habilitó en Argentina y América Latina, en otros lugares del mundo la novedad ya pasó. El primer momento de asombro y ansiedad dio un paso al costado, dejando lugar a proyectos más ambiciosos e ideas creativas que sólo se hicieron posibles gracias a esta tecnología con la que hace un par de años sólo se podía soñar.

La capacidad de **Pokémon GO** de hacer a los pibes salir de la casa es, por ejemplo, sumamente útil para que los pacientes más jóvenes de algunos hospitales hagan un poco de ejercicio y socialicen. Algunos refugios de mascotas decidieron prestar perros a los *Entrenadores* para que paséen y jueguen al mismo tiempo. Otros, muy a la *Ingress*, comenzaron a conocer mejor su propia ciudad (y bajar algunos kilos) entre aventura y aventura. Por el otro lado, algunos casos de robo y accidentes de tránsito a causa de **Pokémon GO** fueron reportados.

Frente a estos eventos, que para algunos hacen al juego un NO inmediato, no hay que perder de vista que es sólo una herramienta. Al igual que la *piedra filosofal*, el *Anillo Único* o un Pokémon, los resultados de su uso serán positivos o negativos según las intenciones de su usuario.

MENÚ

STAFF

DIRECCIÓN & DISEÑO

Alejandro Anzoleaga @lale11

EDICIÓN Y CORRECIÓN

Natalí Toiw @natali_toiw

Laura Amarilla @heylauringui

ESCRIBEN EN ESTA EDICIÓN

Federico Coronel @Fedeguitar

Solowi Fawles @ilaleicSoloist

Federico Lo Giudice @okelfo

Matías Puga @ThatPBloke

Germán Perrotta @GerJP

Laura Petroff @monkeylibrium

Santi J. Ferrante @nerdycinephile

Catalina Ecruteak @manatits

Eugenio Novas @Uquelele_

Brian Clark @iambrianclark

Rodrigo Scarlata @gordolocojuega

Nahuel Escalada @NahuEscalada94

CONSULTAS

Ante consultas o para publicitar tu emprendimiento contáctanos vía e-mail a **PR@glitchyframes.com**

GL!TCHY FRAMES

◥ **Año 1 - Nº 7 - AGOSTO 2016**

◥ **Distribución gratuita**



8

Destacados

Lanzamientos Agosto 2016

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

BONUS



2/8

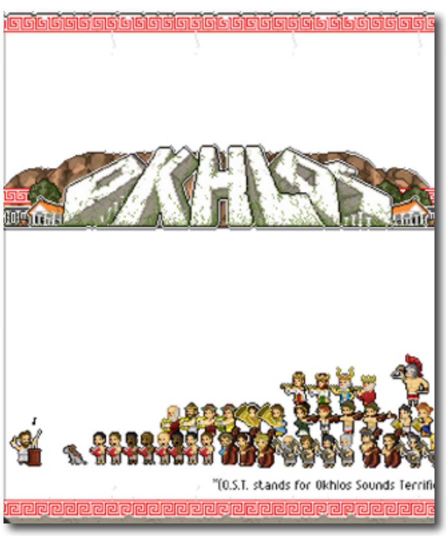


NO MAN'S SKY

9

PlayStation 4 y PC

De la mano de Hello Games llega uno de los títulos más ambiciosos de los últimos tiempos. Esta aventura espacial nos llevará a viajes a través de un universo hipotéticamente infinito, en el que podremos explorar mundos nunca antes vistos, descubrir formas de vida únicas, comerciar, combatir y sobrevivir con otras criaturas. Nos introduciremos en un universo Open World generado proceduralmente, donde la información sobre las características, la flora y la fauna de cada planeta puede ser compartida y actualizada por otros jugadores.



OKHLOS

18

PC, Mac y Linux

El videojuego roguelike de Coffee Powered Machine es de **producción argentina** y forma parte del catálogo del distribuidor Devolver Digital. Okhlos nos lleva a liderar un grupo de personas enfurecidas con los dioses griegos, mientras exhibe una estética basada en el pixel art en sus personajes pero de hecho emplea un motor 3D para el diseño (y destrucción) de sus niveles. El objetivo es trasladar turbas irancundas en niveles aleatorios en cada partida empleando diferentes estrategias para defender al líder a toda costa.

NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



WORMS W.M.D

23

Xbox One, PlayStation 4 y PC

Los gusanos están de vuelta en su juego más destructivo hasta el día de hoy, celebrando 21 años de su primer juego. Con un sorprendente y magnífico diseño dibujado a mano en 2D, nuevas armas, vehículos y edificios más mejoras en el rendimiento de algunas armas clásicas, modo campaña con 30 misiones y nuevos modos de juego, Worms W.M.D es la experiencia definitiva de “combate gusanistico”.



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

23

Xbox One, PlayStation 4 y PC

Desarrollado por Eidos Montreal en colaboración con Square Enix, Adam Jensen regresa en una nueva aventura llena de acción donde se ve obligado a luchar por la igualdad entre los seres humanos aumentados mecánicamente y la sociedad. Armado con un arsenal de armas y aumentos completamente nuevos, Adam deberá elegir el enfoque adecuado durante las misiones, además de en quién confiar, dado que todas sus decisiones afectarán en el desarrollo de la historia.



THE TURING TEST

30

Xbox One y PC

De los desarrolladores de *Pneuma: Breath of Life*, llega este nuevo título de puzzle en primera persona que nos pondrá en la piel de Ava Turing, quién deberá superar pruebas diseñadas de tal manera que sólo un humano podría resolverlos utilizando el pensamiento lógico y metódico. La historia de The Turing Test se basa en la necesidad inherente de la humanidad para explorar, proteger y sobrevivir.

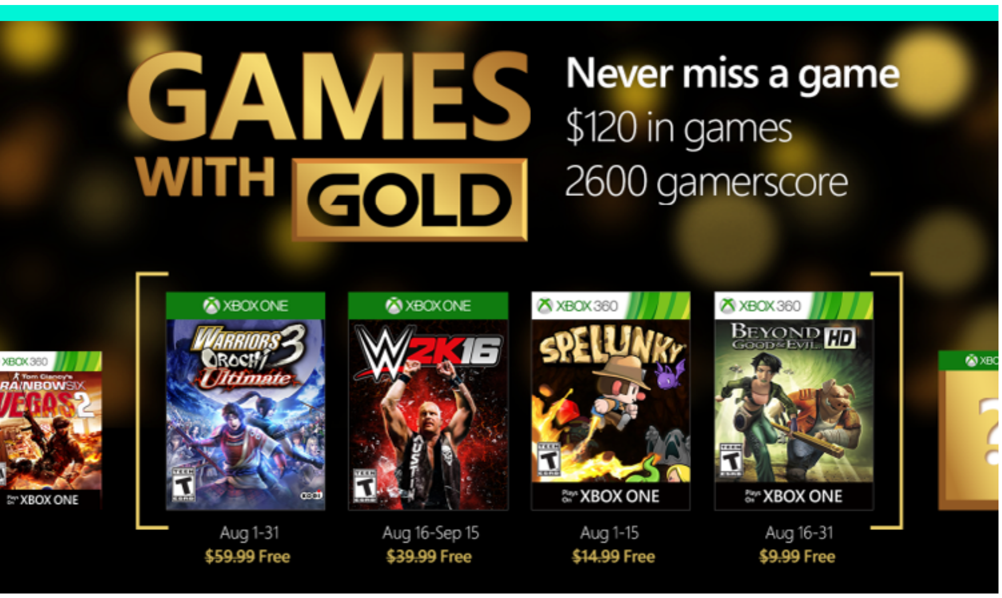
HYPE — NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



It's Free

PlayStation Plus y Games With Gold

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



Microsoft ha anunciado los títulos para Xbox 360 y Xbox One que **todos los usuarios de Xbox Live con suscripción Gold podrán descargar de forma gratuita** durante el mes de agosto. Nuevamente los dos títulos para Xbox 360 también serán compatibles con Xbox One.

Para **Xbox One** durante el mes de agosto estará disponible la última entrega de la reconocida saga de acción táctica con más de 120 personajes *Warriors Orochi 3 Ultimate* (desde el 1 al 31 de agosto); seguido por *WWE 2K16* (desde el 16 de agosto hasta el 15 de septiembre) que nos invita a participar de excitantes peleas de lucha libre protagonizadas por las estrellas favoritas del pasado, presente y futuro de la World Wrestling Entertainment.

Por otra parte, en **Xbox 360** el primer título será el desafiante plataformero *Spelunky* (desde el 1 al 15 de agosto) con niveles generados aleatoriamente llenos de monstruos, trampas y tesoros; seguido por la remasterización HD del clásico título de acción y aventura *Beyond Good & Evil HD* (desde el 16 hasta el 31).

¿CÓMO LOS CANJEO?

Suele pasar que uno no tenga espacio suficiente en el disco rígido para canjear los juegos gratuitos y así no perderlos una vez finalizado el mes, pero quizás no sabían que también existe otra alternativa además del Store de las consolas para canjear los juegos:

Xbox: En *Xbox.com* a través de ***este enlace*** y luego descargarlos desde el historial en la consola. O también con **Xbox One Smartglass**, la aplicación móvil cuenta con su propio store donde podemos canjear los juegos gratuitos sin necesidad de instalarlos.

PlayStation Network: En el Store web de PlayStation través de ***este enlace*** donde deben iniciar sesión con su cuenta de PSN, agregar los juegos al carrito y luego hacer checkout. Una vez hecho esto los juegos aparecerán en la biblioteca de su consola listos para instalar. O con **PlayStation App**, abriendo el store desde la aplicación móvil, disponible para iOS y Android, y seguiendo los mismos pasos como el Store web.

Tip: Estas variantes al store de la consola también sirven para aquellas personas que sean Xbox Gold o PS+ y todavía no hayan hecho el cambio a la nueva generación de consolas. De esta forma si algún día deciden hacer el cambio ya empezarán con varios juegos listos para descargar.



Sony presentó los títulos que todos los usuarios de **PSN** (US) con suscripción activa de **PlayStation Plus** podrán descargar durante el mes de agosto.

En primer lugar, para **PlayStation 4** llega *Rebel Galaxy*, el título de estrategia y combate espacial desarrollado por Double Damage Games; seguido por *Tricky Towers*, un nuevo juego de puzzle desarrollado por WeirdBeard Games, algo así como un Tetris + Jenga con físicas.

Por otra parte, en **PlayStation 3** llega el sandbox japonés *Yakuza 5*, que llegó a occidente el pasado mes de diciembre (pero en Japón en el 2012); seguido por el Shoot 'Em Up musical *Retro/Grade*, una especie de Guitar Hero con naves espaciales.

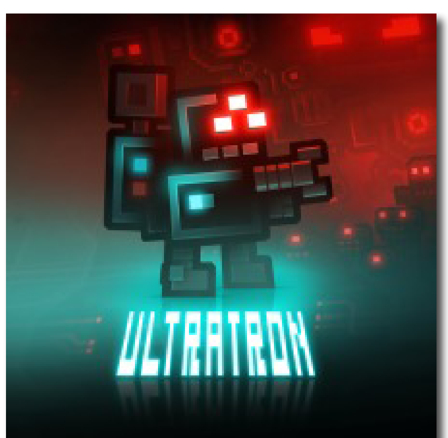
Por último, en **PlayStation Vita**, se encuentra un shooter en arena cerrada llamado *Ultratron*, que además estará disponible en PS3 y PS4 a través de cross-buy, seguido por *Patapon 3*, el clásico de PSP desarrollado por Pyramid y Sony Japan Studios, que se caracteriza por tener entornos 2D llenos de detalles con brillantes y coloridos gráficos que contrastan con los simpáticos personajes.















Aniversario Sonic The Hedgehog

25 años tocando la argolla dorada

Texto Fede Lo Giudice **@okelfo**



FICHA TÉCNICA

CREADOR(ES)
Naoto Ōshima
Yuji Naka
Hirokazu Yasuhara
GÉNERO
Plataformas
DESARROLLADOR
SEGA
APARICIÓN
23 de junio de 1991

El erizo azul, que cumplió su primer cuarto de siglo, celebró el lanzamiento de **Sonic The Hedgehog**, también conocido como '**Sonic 1**'.

El año era 1991 y la compañía japonesa **Sega** venía de un par de años de intentar, sin demasiado éxito, ponerse al lado de *Nintendo*, que con su *NES* y arcades variados habían logrado conquistar América y recuperar la industria de los videojuegos. Sega venía haciendo lo suyo sin lograr el éxito masivo, a pesar del reciente lanzamiento de su consola **Sega Genesis** de 16 bits, y si bien a muchos gamers les encantaba la idea de poder llevar a sus hogares una máquina capaz de reproducir muchos de los juegos que veían en los arcades en una versión bastante fiel a la experiencia de las salas, había un problema que nadie en Sega sabía cómo taclear: ¿Cómo se ofrece una alternativa a *Super Mario Bros*?

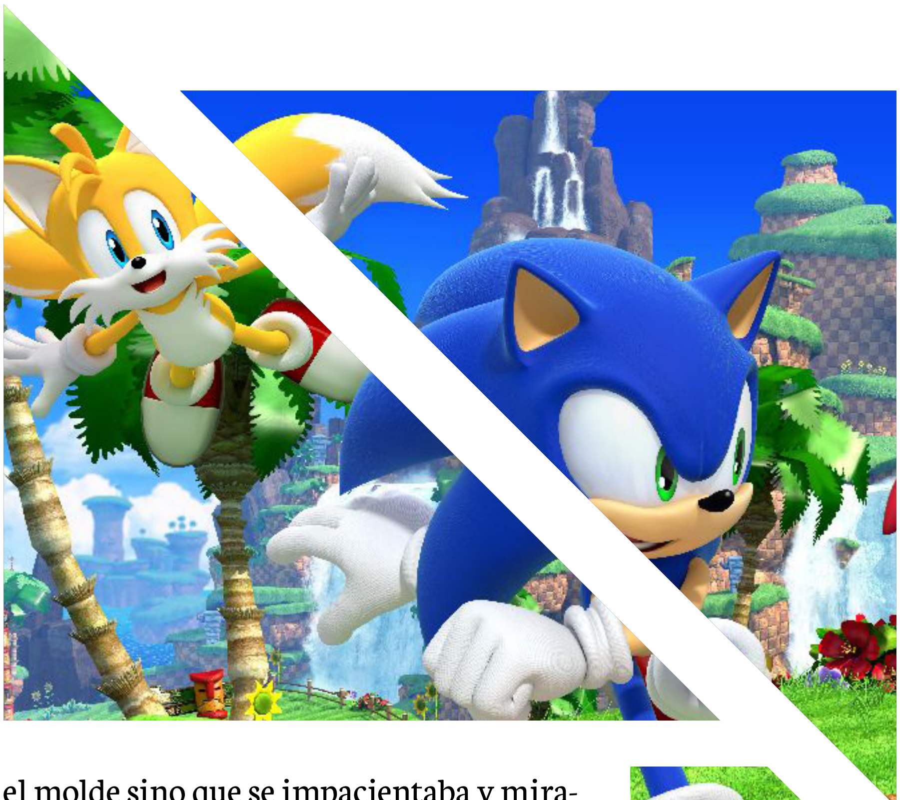
Sega primero intentó convertir en mascota de la empresa a *Opa-Opa* (una navecita espacial) y *Alex Kidd* después (un chabón mono), pero ninguno de los dos tenía el carisma suficiente como para ser la cara de la compañía. La empresa necesitaba algo que manifestara sus ideales y filosofía, la idea de ser más rápidos, más alternativos, más cool, y más jugados que Nintendo. Coca tenía a Pepsi, Nirvana a Pearl Jam, 2Pac a Biggie, y Mario pronto conocería al personaje que sería su más icónico rival durante el principio de la década.

Tras un breve cameo en el juego de arcade *Rad Mobile*, donde figuraba como un colgante en uno de los autos, Sonic tuvo su primer game titulado **Sonic the Hedgehog** el 23 de junio de 1991. En este juego de plataformas, el erizo recorría niveles, enfrentaba jefes, y liberaba animales de las garras del doctor **Robotnik** (que hoy en los games se llama *Eggman*), un eco-terrorista que buscaba usar el poder de las esmeraldas del caos para conquistar el mundo. Sin embargo, lo que llamó la atención de todos los jugadores fue que Sonic se movía rapidísimo, los niveles estaban llenos de loops, subidas, caídas y obstáculos que el plomero gordito no hubiera podido superar. La mascota de Sega levantaba un poco de velocidad y salía pisteando como Chano en Nuñez. A esto, hay que sumar que el *SNES* ni siquiera había lanzado en Occidente, y Sega ya tenía casi dos años de experiencia con las consolas de 16 bits.

Mientras que Mario era un héroe para toda la familia, Sonic corría rápido, tenía música más moderna, y se preocupaba por la ecología. Cuando los jugadores dejaban de tocar el control, Sonic no se quedaba en



Sonic The Hedgehog, también conocido como 'Sonic 1'.









el molde sino que se impacientaba y miraba a la cámara con cara de *"¿Y? ¿Vas a jugar o no?"*. Al personaje le sobraba actitud y onda, y al posicionarse como la alternativa "cool" a Mario -hasta ese momento rey indiscutido del gaming- encendió la polémica e hizo que los chicos de todo el mundo se juntaran en los patios de los colegios a discutir cuál era su preferido.

Sonic está animado de forma más fluida y los niveles, con varios caminos, favorecen el tipo de juego en el que al recorrer el nivel sin equivocarte y sin frenar se vuelve visualmente mucho más estimulante. Sin embargo, Mario técnicamente corre más rápido, salta más lejos y tiene un límite de tiempo para terminar los niveles - Sonic sólo cuenta en cuántos segundos lo hiciste, y jamás te hace perder vidas por demorarte. A nivel técnico, el juego de Sega pasa muchìsimo tiempo esperando entre paradas a que se abran caminos o se acomoden las plataformas, mientras que Mario corre constantemente hacia adelante.

Para darle mayor énfasis a la velocidad de Sonic, a partir de su secuela se creó una recompensa para aquellos que reunieran todas las esmeraldas Caos: Super Sonic,





HAY MOMENTOS EN CADA JUEGO DE SONIC QUE TE HACEN CONTENER EL ALIENTO

SONIC MANIA

"Después de tanto andar estás en el mismo lugar"

Como parte de los festejos por los 25 años de Sonic, Sega lanzó un trailer del nuevo proyecto llamado Sonic Mania. Los fans del erizo azul bien saben que no deben ponerse contentos antes de tiempo, ya que Sega tiene una tradición de esperar al último segundo para arruinar todo... y sin embargo, la situación es que están todos re manija con el nuevo Sonic en dos dimensiones.

Sonic Mania es un título desarrollado en colaboración con Christian Whitehead, quien tiene mucha experiencia en portear juegos de Genesis a Android e iOS, e incluso crear sus propias entregas de Sonic con un engine personal. En esta nueva aventura el jugador podrá controlar a Sonic, Knuckles y Tails por distintos obstáculos, plataformas, enemigos, y un estilo visual muy parecido a los 16 bits. Básicamente, tiene pinta de ser el Sonic 4 que los fans tanto pedían.

En el nuevo trailer se ven "remixes" de algunos niveles clásicos, con toques originales, y una nueva paleta de movimientos para Sonic que incluye el Drop-Dash, que permite salir a máxima velocidad tras caer de un salto para no perder velocidad en ningún momento.

Este videojuego saldrá en 2017 para Steam, PS4 y Xbox One. Quizás todo lo que Sonic necesitaba era un desarrollador que realmente lo quisiera.



Sonic, que empezó siendo gordito y adorable, fue perdiendo kilos con los años...



una versión amarilla bien a lo *Super Saiyan*, que alcanzaba su máxima velocidad mucho más rápido que en el gameplay normal. Además, ahora tenía un compañero (**Tails**) que lo perseguía durante todo el juego, pero se quedaba atrás porque la cámara seguía sólo al protagonista.

Con el paso de los años, Sonic siguió lanzando juegos y sumando personajes, como **Knuckles**, antagonista de *Sonic 3*, que luego también estuvo en *Sonic & Knuckles*, el último título en la Sega Genesis. *Sonic & Knuckles* incluso te permitía volver a jugar al *Sonic 3* usando a Knuckles en vez de Sonic, al insertar un cartucho arriba del otro.

Eventualmente la generación de los 16 bits concluyó y a mediados de los 90s la nueva tendencia fue las tres dimensiones. Si bien algunas franquicias se adaptaron con mucha gracia y calidad (Mario y Zelda, por ejemplo), esta fue una transición que le costó muchísimo a Sonic. La franquicia perdió relevancia al no saber cómo modernizarse y adaptar el gameplay hiperveloz de 2D a 3D, hasta la llegada del *Sonic Adventure 2*, cuando ya era demasiado tarde. El 31 de marzo de 2001 Sega dejó de producir la *Dreamcast*, que competía directamente con la *PS2* y la *Gamecube* de Nintendo, y abandonó para siempre el negocio de las consolas. Aún peor: Sonic siguió sin rumbo en otras entregas donde tenía una novia humana o se convertía en una especie de erizo-hombre-lobo.

Portada para el port de Sonic The Hedgehog en la mítica Master System de 8 bits



Hoy por hoy, ni Sega ni los fans tienen demasiado en claro cómo debería ser un gran juego de Sonic, pero siguen probando cosas y lanzando nuevos títulos: algunos interesantes, como el *Sonic Generations*; otros injugables, como el *Sonic Boom*. Lo cierto es que la magia de Sonic fue real, y tenía algo que Mario nunca tuvo, pero Sega parece haber perdido la cuenta de qué era. Quizás no era ni la velocidad ni la "actitud cool" (todo eso ya fue), sino conservar el impulso y el movimiento fluido. Es ahí cuando uno se da cuenta que juegos como *Mirror's Edge* o *Marble Blast* se parecen más a lo que Sonic en 3D tendría que haber sido -games sobre mantenerse en movimiento y no juegos sobre "ir rápido" o ser el más copado. Pareciera que incluso los propios creadores de Sonic terminaron creyendo su propia estrategia de marketing.



FACEBOOK.COM/GLITCHYFRAMES

GL!TCHY FRAMES

TWITTER.COM/GLITCHYFRAMES

GL!TCHY FRAMES



VIDEOJUEGOS

Una carta de amor para un fan

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE EYES OF HEAVEN

Texto Rodrigo Scarlata

De la mano de **CyberConnect2** (*Jojo's All Star Battle, Naruto Ultimate Ninja,.Hack y Asura's Wrath*, entre otros) y lanzado fuera de Japón el 1º de julio por **Bandai Namco**, llega una nueva entrega del juego plagado de locuras, risas y guiños dignos de su su material original: **Jojo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven**. El título es una pequeña cajita de sorpresas para los fans, pudiendo encontrar miles de referencias al manga tanto en los escenarios como en los diálogos, los trajes especiales, los poderes, la música y los increíbles "Dramatic Finish"; acciones especiales que se pueden ejecutar en cada pantalla si el jugador acierta el ataque final en un lugar estratégico.

Jojo's Bizarre Adventure es un manga creado por **Hirohiko Araki**, allá por el año 1987, donde la música y la moda son las claves del comportamiento social. Con esta premisa, el creador visualizó un mundo donde el glamour y la astucia podían más que los puños limpios. Llevando al lector por diferentes problemas que una línea de sangre enfrenta en el transcurso de 200 años, esta historia innovó no sólo en personajes, sino en la forma de resolver las adversidades. A veces a los golpes, pero casi siempre con inteligencia, la **familia Joestar** se enfrenta al villano **Dio Brando** (también conocido como **DIO**) y a los secuaces que continuaron con su legado -aún después de muerto-, asombrando siempre con su creatividad. Durante décadas esta serie originó muchos juegos -todos muy fieles al material original- pero éste último es especial, ya que no sólo adhiere y respeta su fuente al 100% sino que, además, agrega una historia exclusiva que transcurre y se resuelve de la forma en que siempre suce-

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PS4, PS3
GÉNERO
Peleas, Brawler
DESARROLLADOR
CyberConnect2
DISTRIBUIDOR
Bandai Namco
LANZAMIENTO
1 de julio 2016
PRECIO
USD$59,99
DISPONIBLE EN
PSN Store (Demo)
PSN Store (PS4)
SITIO WEB





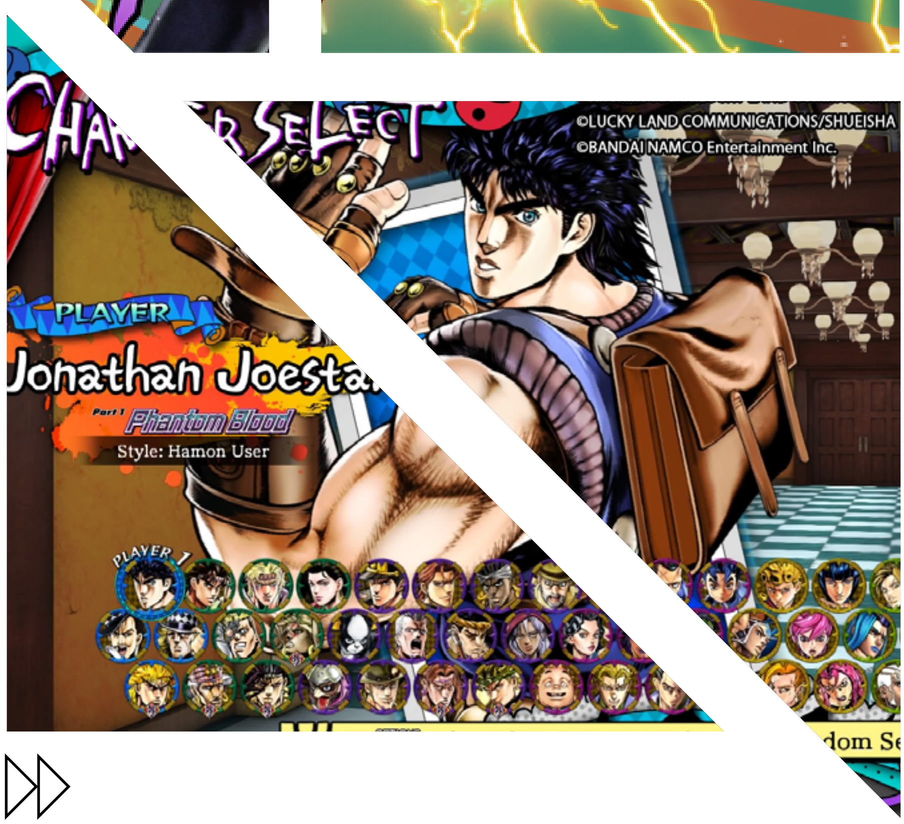


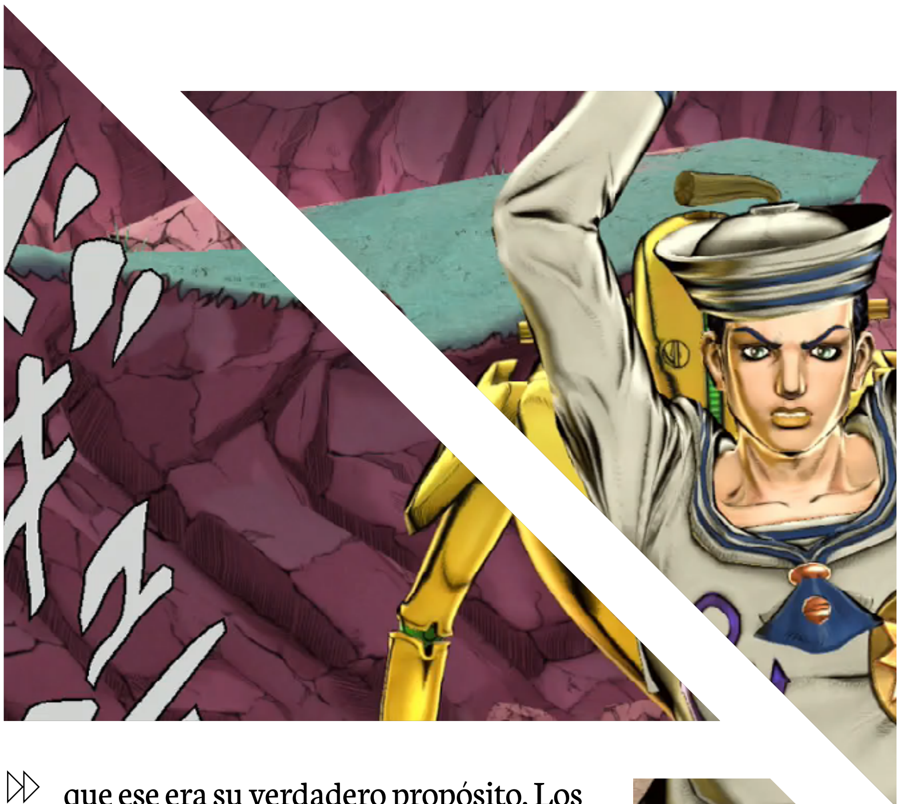
dió en el manga: de una manera bizarra.

Eyes of Heaven es una entrega que todos podrán disfrutar inmensamente, pero el verdadero jugo sólo podrán saborearlo aquellos que ya sean fanáticos. De todos modos, no es algo excluyente, ya que presenta varios modos de juego, exploración, leveleo de personajes, factores secretos (*Jojolities*), customizaciones, y la posibilidad de encontrar tu dupla ideal para repartir coscorrones por un mundo lleno de colores y poses imposibles.

La mecánica básica del juego es la de un beat'em up en parejas de luchadores con exploración entre pelea y pelea. Los escenarios son inmensos, interactivos, con trampas y ventajas para usar a favor de uno y contra los oponentes.

Para aquellos no familiarizados con la saga, *Jojo's Bizarre Adventure* cuenta la historia de la familia Joestar y sus descendientes. A fines del siglo XIX, el padre de Jonathan Joestar sufre un accidente en su carroza y pierde a su mujer. Dario Brando se encuentra con la escena y, creyendo que estaban todos muertos, comienza a saquear los cuerpos, pero el Señor Joestar despierta y le pide ayuda a Dario, creyendo







que ese era su verdadero propósito. Los años pasan y Dario está a punto de morir, por lo que le pide al señor Joestar que se encargue de su hijo, Dio, como paga por haberle salvado la vida. La familia Joestar recibe a Dio con cariño, a pesar de que es una persona conflictiva que quiere todo para sí mismo, por ello busca competir con Jonathan y ganarse el favor de su padre. Su búsqueda por aceptación y elogios lo llevan a un nivel de locura extremo, en el cual Dio concluye descubriendo una antigua reliquia que lo convierte en vampiro y mata a todos los conocidos y seres amados de Jonathan, sumiéndolo en la miseria. Ambos se enfrentan en una batalla final en la cual Dio muere. A partir de ahí, la familia Joestar se encuentra eternamente maldecida por Dio, quien no sólo busca la perfección, sino también, la miseria eterna de esa línea de sangre.

El modo historia sigue los pasos de la familia Joestar, descubriendo una nueva aventura exclusiva e inédita. La narrativa comienza en el tercer arco argumental, conocido como **Stardust Crusaders**, ubicándonos en el momento exacto de la batalla final entre Jotaro y Dio. Mientras transcurren los eventos, el jugador va viajando por diferentes eras del mundo Jojo, reclutando aliados y salvando a aquellos que cayeron bajo los poderes del (no tan) enigmático titiritero detrás de esta complicada y sorpresiva trama.

Las peleas se disputan siempre dos contra dos o dos contra uno en enormes escenarios donde tendremos que aplicar estrategias para ganar batallas contra adversarios superiores, usando puños y también la cabeza. Para ganar tenemos una lista de poderes que se van expandiendo al subir de nivel y que requieren tiempo de recarga, por eso hay que usarlos con astucia y saber cuándo es el mejor momento para atacar con todo. Además, contamos con **Ataques Dual Combo** y **Dual Heat Attack**. Si bien las peleas pueden ganarse sin la necesidad de ellos, suelen ser un factor que da vuelta los resultados en un instante cuando son bien utilizados.

Dentro de los Dual Heat Attacks existen algunos especiales para personajes que compartieron ataques en dupla





en el manga, que son visualmente espectaculares, y otros individuales para los que no. Además, el juego cuenta con una mecánica de afinidad donde los personajes causan más daño cuanto más nivel de afinidad tienen entre ellos y, eventualmente, pueden acceder a nuevas técnicas duales. Esto permite crear una dupla propia y usarla para subir de nivel y descubrir nuevas estrategias para hacer un dúo dinámico que pondría celoso al mismísimo Batman. Además, podemos acceder a peleas anteriores en busca de un mejor rank para destrabar nuevos trajes, frases, colores, poses y Dual Attacks, peleas exclusivas de los DLCs y un treasure Hunt en busca de Stickers para Rohan, un personaje obsesionado con ellos.

Este juego cuenta con 53 personajes para elegir, 36 de los cuales irán apareciendo a medida que se complete el modo historia. Eso da un amplio margen para encontrar la dupla que más guste y gastar todos los ahorros virtuales en hacerlos mejores y más vistosos.

“ *Este juego cuenta con 53 personajes para elegir, 36 de los cuales irán apareciendo a medida que se complete el modo historia.*

De igual modo, si bien **Eyes of Heaven** es un juego único, también tiene sus deficiencias. Muchas veces nos encontraremos trabados en una esquina sin saber para dónde ir porque la cámara no es muy amistosa, o pifiando ataques estando directamente delante del enemigo, incluso con el modo Lock on activado. El gameplay se vuelve repetitivo, el jugador siente que invirtió más de ocho horas en algo que no dio nada a cambio ya que la historia está extremadamente dirigida a los fans y hay muchos guiños que la mayoría los pasará de largo. Estos asuntillos pueden hacer que aquellos que no son fanáticos de la serie pierdan interés rápidamente y, una vez terminado el modo historia, no vuelvan a jugarlo nunca más. Algo que sinceramente es una lástima, ya que detrás de esas fallas hay un título cargado hasta la coronilla de contenido que ofrece largas horas de diversión con amigos.

Tanto los gráficos como la música son impecables, dándole vida a todo lo que hizo de Jojo un producto único. **Jojo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven** es un juego muy divertido, hermoso y plagado de referencias, ideal para un fanático o algún jugador casual. Ahora, si se busca un juego que rompa con lo ya conocido, es otro lugar al que se debe dirigir la mirada.

Nos encontramos ante un título que es una carta de amor para los fanáticos, pero una factura vencida para aquellos que no lo son. ◢ **PARA FANS**



VIDEOJUEGOS

¿Cuán profundo es tu amor? ♫

SONG OF THE DEEP

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

Song of the Deep es uno de los primeros títulos lanzados por **Insomniac Games** (*Ratchet & Clank*, *Spyro the Dragon* y *Sunset Overdrive*) como estudio independiente y en este caso, en colaboración con **GameTrust Games**, nos trae una emotiva aventura submarina.

Song of the Deep nos pone en el papel de **Merryn**, una pequeña niña que vive con su padre pescador y que, al ver que él un día no regresa a casa, decide salir en su búsqueda. Para encontrarlo, construye un submarino a partir de chatarra y se sumerge en las profundidades del mar. En ese viaje, Merryn descubre que todas esas historias que le contaba su padre sobre criaturas que vivían bajo el mar -como los Merrow y los Fomori- eran reales y ahora debería enfrentarlas para rescatarlo.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE, PS4 Y PC
GÉNERO
Aventura, Metroidvania
DESARROLLADOR
Insomniac Games
DISTRIBUIDOR
GameTrust Games
LANZAMIENTO
12 de julio de 2016
PRECIO
USD$14.99
DISPONIBLE EN
Steam / PSN / Xbox
SITIO WEB
Song of the Deep



La historia del juego se presenta como si fuera un cuento, a través de cinemáticas con un hermoso diseño, similares a los dibujos que presentan los libros de cuentos para niños; acompañados por la voz de **Siobhan Hewlett** narrando en tercera persona todo lo que sucede no sólo durante las cinemáticas sino también durante el juego.

Visualmente, **Song of the Deep** muestra un sorprendente diseño que combina animaciones 3D con fondos 2D, donde la calidad visual compite mano a mano con juegos como *Ori and the Blind Forest* y *Child of Light*.

Todo el juego se desarrolla debajo del agua, a lo largo de un extenso mapa que exploramos utilizando el submarino y, durante algunas secuencias, también a Merryn quién -con un traje de buceo im-



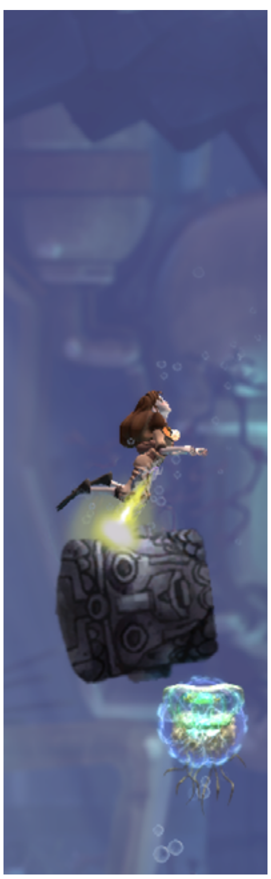


provisado- nos permite alcanzar lugares a los que el submarino no puede llegar. Con toques del estilo Metroidvania, van apareciendo nuevos accesorios para el submarino que nos servirán para desbloquear nuevas partes del mapa.

Durante la exploración del mar además de los tesoros y secretos que podemos encontrar - y usar para comprar accesorios y mejorar las armas del submarino- también nos topamos con nuevos enemigos: criaturas del mar como cangrejos, pirañas y medusas y también otros submarinos -cuyo objetivo es extinguir a los Merrow y los Fomori- en formas de torretas y de robots steampunks. También salen al cruce algunos jefes pero quiénes son y qué puede suceder en esos enfrentamientos es mejor que lo descubran ustedes.

«Visualmente, Song of the Deep muestra un sorprendente diseño que combina animaciones 3D con fondos 2D (...)»

El sistema de combate que presenta **Song of the Deep** se centra en cañones explosivos y en arrojar objetos del fondo del mar a través de un gancho del submarino. Por otra parte, el juego utiliza puzzles, que cumplen un papel importante dentro del recorrido. Tal como sucede con algunas técnicas de combates, sus mecánicas se tornan un poco tediosas y repetitivas: evitar puertas que se cierran, reflejar rayos láser para abrirlas, o disparar sin cesar hasta eliminar a todos los enemigos de la pantalla, son tareas que, puestas en sucesión, pueden aburrir un poco y distraernos de la experiencia del juego.



Song of the Deep es una excelente aventura, con una emotiva y atrapante historia que, a pesar de algunas bajas en el sistema de combate y los puzzles, ofrece asombrosa experiencia. Cabe destacar que es la primera vez que Insomniac Games trabaja en un juego 2D (dejando de lado su experiencia en juegos de acción en tercera persona) para experimentar otros géneros, y en este caso, lo hicieron muy bien. ◢ **MUY BUENO**

VIDEOJUEGOS



Cyberpunk Bartender Waifu Simulator 2016

VA-11 HALL-A

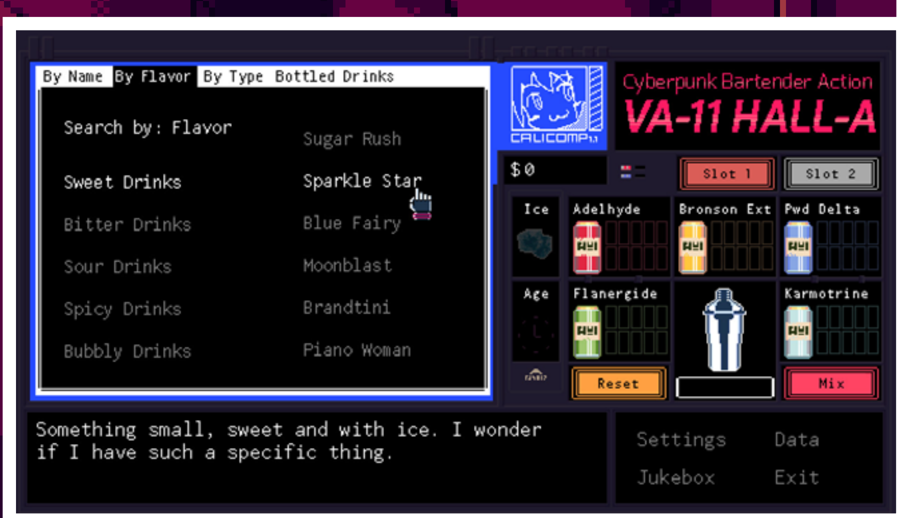
Texto Brian Clark **@iambrianclark**

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, MAC
GÉNERO
Visual Novel, Simulación
DESARROLLADOR
Sukeban Games
DISTRIBUIDOR
Ysbryd Games
LANZAMIENTO
21 de junio de 2016
PRECIO
USD$14.99
DISPONIBLE EN
Steam
SITIO WEB
waifubartending.com

Te despertás ya entrada la tarde, rodeada de envases de fideos instantáneos vacíos y un dolor de cabeza importante. Chequeás el celu, scrolleando una catarata infinita de memes, críticas a la megacorporación de turno y las fotos del nuevo implante nano-tecnológico de tu tía Marta. Agarrás tus cosas y salís por la puerta de tu Unidad Habitacional™, preparándote para otra noche sirviendo tragos a extraños en **VA-11 HALL-A**, el bar de mala muerte coloquialmente conocido como "*Vallhala*", donde intercambiás tu tiempo y tus valiosas manos humanas (¡libres de implantes!) por algunos créditos que te permitan comprar más posters de Idols.

Partiendo desde esta atmósfera, a mitad de camino entre peli cyberpunk serie B y un noir de los 60s, **VA-11 HALL-A** nos pone en la piel de Jill, una ciudadana común y corriente de *Glitch City* que intenta sacar su vida adelante. El trabajo de Jill es muy simple: mezclar bebidas y servir tragos a los variopintos habitantes del Neon District -lugar donde se encuentra ubicado *Vallhalla*- y a su vez ser una suerte de psicóloga y consejera en asuntos que van desde la incursión de la inteligencia artificial en la fuerza de trabajo hasta el roleplay padre-hija entre un cliente y una prostituta.



A través de estas interacciones es como conocemos y tejemos la historia principal de **VA-11 HALL-A**. Parte dating sim, parte visual novel y parte minijuego de bartending, vamos a pasar la mayor parte del tiempo leyendo conversaciones y mezclando tragos a pedido de nuestros clientes. El gameplay no es para nada compli-





cado, sólo necesita de nuestra atención y simples clicks del mouse al momento de recordar exactamente qué trago se nos pidió y prepararlo lo más rápida y correctamente posible. Además de eso, pequeñas variaciones nos tiran una bola curva cada tanto: Jill puede desconcentrarse y olvidar qué tipo de bebida nos pidieron, o los clientes pueden ser poco específicos al momento de pedirla.

VA-11 HALL-A es, además de profundo, un juego extremadamente bonito. Tomando inspiración de la mítica PC-98 y los juegos de SEGA CD, los desarrolladores (dos muchachos venezolanos fanáticos de la cultura de internet y las waifus) logran ofrecernos una estética única, que se ve potenciada por la posibilidad de activar un filtro de scanlines para esa auténtica experiencia retro cyberpunk.

«VA-11 HALL-A es, además de profundo, un juego extremadamente bonito. Tomando inspiración de la mítica PC-98 y los juegos de SEGA CD, los desarrolladores logran ofrecernos una estética única (...)»



El OST es -a falta de mejores adjetivos- impecable. Variando entre synthwave y ambient music de los 80s, Garoad logra terminar de definir la atmósfera de *Glitch City* a través de la nada envidiable cantidad de 44 pistas delicadamente producidas y masterizadas.

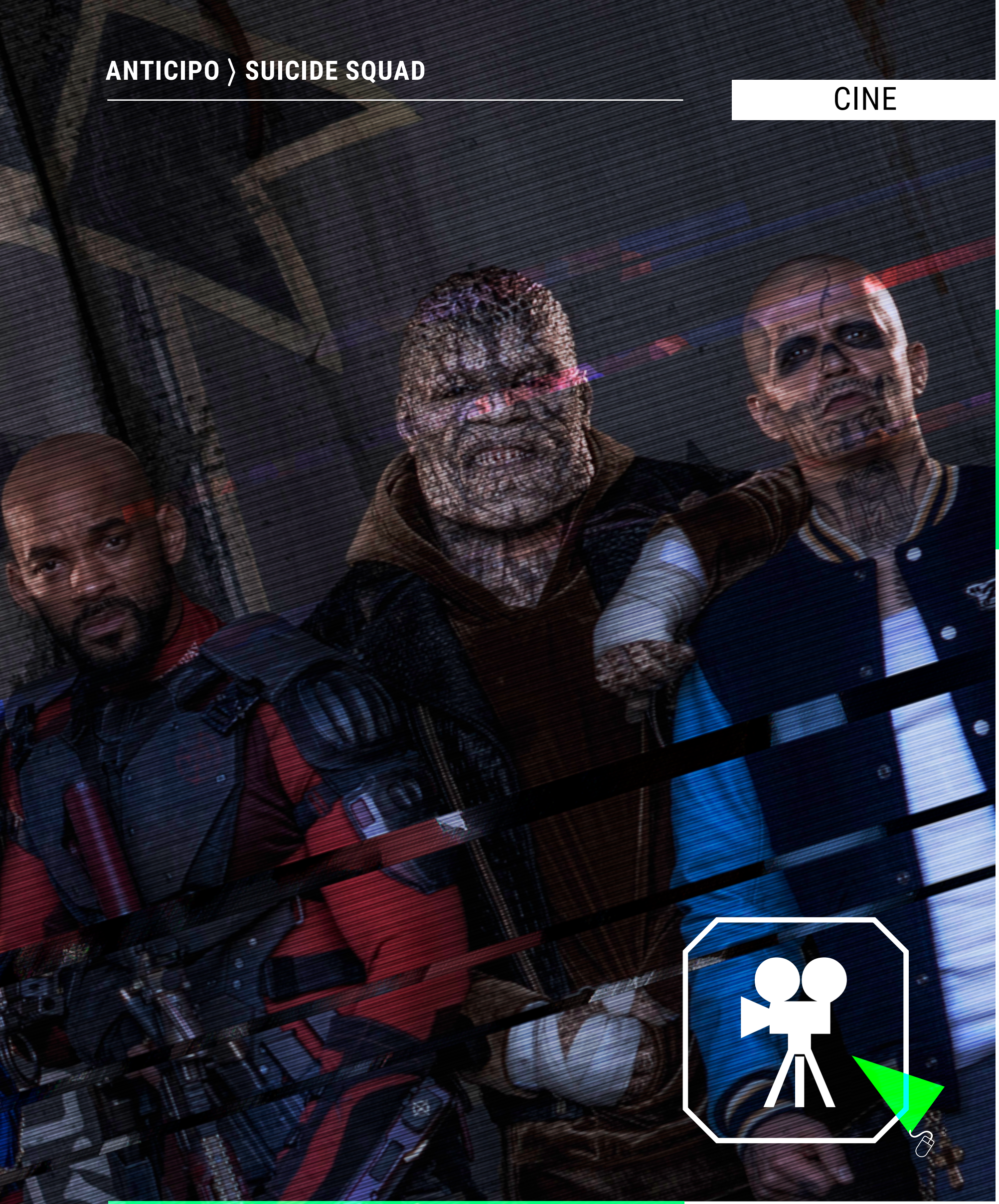
A pesar de no ser lo que pensamos cuando hablamos de "videojuegos", **VA-11 HALL-A** nos ofrece una experiencia digital fresca y atrapante. Los desarrolladores logran que las barreras entre el jugador y el protagonista se tornen poco claras y nos podamos sentir interesados, preocupados o incluso unidos a los diversos personajes que se nos presentan a lo largo de la historia; casi como si fuésemos nosotros los que estamos trabajando en el pequeño bar en el centro de *Glitch City*. **MUY BUENO**



SUICIDE SQUAD

“QUIERO ARMAR UN EQUIPO CON GENTE MUY MALA PORQUE CREO PODRÍAN HACER ALGO DE BIEN”

CINE



Texto Nahuel Escalada **@NahuEscalada94**

La locura de Suicide Squad, la nueva película de Warner Bros y DC Comics, llegará el próximo 11 de agosto a los cines argentinos. Glitchy Frames te cuenta todo lo que tenes que saber antes de verla.

Los planes de DC comics de expandir su "universo" cinematográfico iniciaron cuando *The Man of Steel* (2013) se erigió de una vez por todas como el reinicio del Superhombre, acción que se reforzó con la participación de Batman en la secuela del *Hombre de Acero* y las películas individuales de los integrantes de la *Justice League* (*Wonder Woman, Flash, Aquaman, Cyborg*, etc). No pasaría mucho antes de que Warner Bros confirmara lo que durante días se rumoreaba en todo el globo: **Suicide Squad** y su debut cinematográfico. Grata y festejada sorpresa.

Lo llamativo del asunto fue la apuesta de la compañía en estos personajes "marginales", a quienes destinó la misma dedicación (y cantidad de dinero) que a sus dos iconos culturales. Como lo demostró Marvel Studios con *Guardians of the Galaxy* (2014), es posible abrirles el paso a estos personajes fuera del foco cotidiano y, claramente, esto se consolidó con el caluroso recibimiento del público que llenó las salas alrededor del mundo para ver a estas figuras engreídas y llenas de actitud.

El **Suicide Squad**, también conocido como el *Task Force X*, es una revista de DC Comics creada en 1959 por Robert Kanigher y Ross Andru. La segunda encarnación del Escuadrón Suicida post-Crisis (o sea, luego del evento *Crisis* en *Tierras Infinitas* (1985/1986) estableció la sinopsis definitiva del cómic: un grupo conformado por supervillanos y criminales encarcelados, que son reclutados por el gobierno de los Estados Unidos para cumplir misiones de alto riesgo (suicidas) a cambio de su libertad condicional. Bajo las órdenes de



Ficha técnica

Título en Argentina: Escuadrón Suicida
Dirección: David Ayer
Estreno: 11 de agosto
Elenco: Will Smith, Margot Robbie, Jared Leto, Viola Davis, Cara Delevinge, Scott Eastwood, Joel Kinnaman, Jai Courtney, Ben Affleck. Más en IMDb
Distribución: Warner Bros

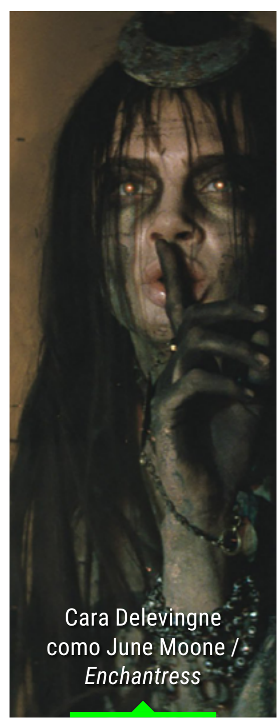


"Don't forget: we're the bad guys."
Deadshot.

Will Smith como Floyd Lawton / *Deadshot*

Amanda Waller, aquella funcionaria del Estado de dudosa moral, y el liderazgo de **Rick Flag Jr.**, el equipo se convertiría en una de las herramientas frecuentes del gobierno, al momento de ejecutar tareas de asalto y espionaje. Principalmente, el grupo comandado por Waller gozó de mayor popularidad en *The New 52* –el anteúltimo reinicio del universo DC- esta vez liderados por **Deadshot** y la maniática y sensual **Harley Quinn**.

Con la dirección de David Ayer (*Corazones de Hierro, Día de entrenamiento*) y el guión del histórico **John Ostrander**, la película fue sumando actores de renombre, tales como **Will Smith, Cara Delevigne, Jai Courtney** y –en un primer momento- Tom Hardy, bajo los atuendos de **Deadshot, Enchantress, Boomerang** y **Rick Flag Jr.** respectivamente. Aunque finalmente Hardy se bajó del rodaje por temas de agenda y **Joel Kinnaman** se quedó con el puesto de la mano derecha de Amanda Waller, quien estará encarnada por **Viola Davis**. Sin duda, la mayor sorpresa vino cuando **Jared Leto** confirmó su participación en el film para interpretar al **Joker**. *"Tener la chance de interpretar un personaje casi shakesperiano (...) es un desastre hermoso. Es un gran desafío"*, afirmó entusiasmado el ganador del Oscar a Mejor Actor de Reparto por su desempeño en *Dallas Buyers Club* (2013). Y si tenemos un nuevo Joker, definitivamente su asistente/amante desquiciada también estará presente. Fue así, como poco después, **Margot Robbie** (la rubia que nos voló la peluca como la esposa de Leonardo DiCaprio en *El Lobo de Wall Street*) le dijo que sí a DC para calzarse el traje de la loca e inestable **Harley Quinn**. Robbie tuvo que entrenar en diferentes disciplinas como el Jiu Jitsu, boxeo y gimnasia para incorporar la flexibilidad del personaje y filmar las escenas de acción. Finalmente, el elenco se completa con **Jay Hernandez como Diablo, Adewale Akinnuoye-Agbaje como Killer Croc, Adam Beach en la piel de Slipknot** y **Karen Fuhuhama como Katana**, quien



Cara Delevingne como June Moone / *Enchantress*


Karen Fukuhara como Tatsu Yamashiro / *Katana*

fue la única en obtener el papel mediante el proceso de casting.

Según la sinopsis oficial, el gobierno de los Estados Unidos, amenazado por un poderoso y místico enemigo que azota Midway City (ciudad ficticia creada por DC), da luz verde al plan de Amanda Waller -líder de la agencia secreta A.R.G.U.S- para reclutar un grupo integrado por los villanos más crueles y letales. Es así como el grupo liderado por Rick Flag Jr, custodiado por su guardaespaldas Katana, acompañado por Deadshot, quien recupera su derecho a portar armas; Harley Quinn, el fogoso Diablo, el caníbal Killer Croc, el inestable Boomerang, el mercenario Slipknot y, finalmente, June Moone/Enchantress, quien parece tener una conexión con el ser que amenaza Midway City, accede a cumplir peligrosas misiones secretas para poder limpiar su expediente.

Mucho se habló de la labor del Joker en esta cinta. Todo parece indicar que uno de sus objetivos -por el cual se entromete en las misiones del Escuadrón- es recuperar a Harley Quinn y tenerla de nuevo a su lado. Como pasa en las historietas, existe una complicada relación entre estos dos y no sería descabellado ver las intenciones del Joker para recuperar a su juguete favorito.

Si algo positivo nos dejó *Batman V Superman: Dawn of Justice* (2016), fue el desempeño de **Ben Affleck** en el manto del murciélago y por ello, **Batman** estará presente en **Suicide Squad**. Al parecer, Bruce Wayne se entromete en el asunto tras enterarse que los collares con el dispositivo explosivo, que lleva cada integrante del Escuadrón en el cuello a modo de control, fueron desarrollados por Wayne Industries, e intenta averiguar porque se usan estos dispositivos de alto riesgo. Además, según palabras del director, esta será la primera vez que veremos a Batman "desde el punto de vista de los delincuentes".

DC y Warner apuestan todo a **Suicide Squad**. Por un lado, los últimos años no han sido fáciles para su status y la


Margot Robbie como Dr. Harleen Quinzel / *Harley Quinn*

"What was that? I should kill everyone and escape? Sorry, it's the voices. Ahaha, I'm kidding! That's not what they really said."
Harley Quinn.

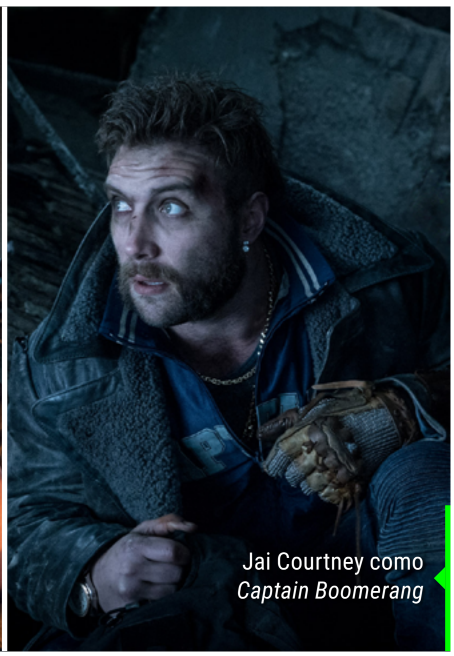


Jay Hernandez como Chato Santana / *El Diablo*





Joel Kinnaman como *Rick Flag*

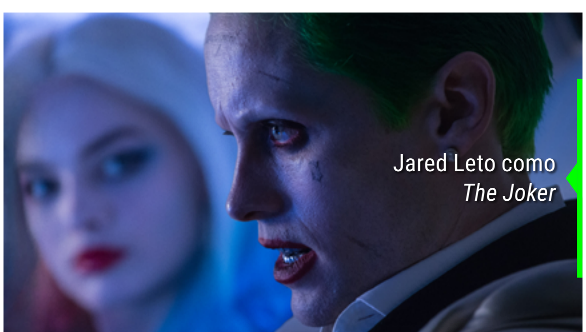


Jai Courtney como *Captain Boomerang*

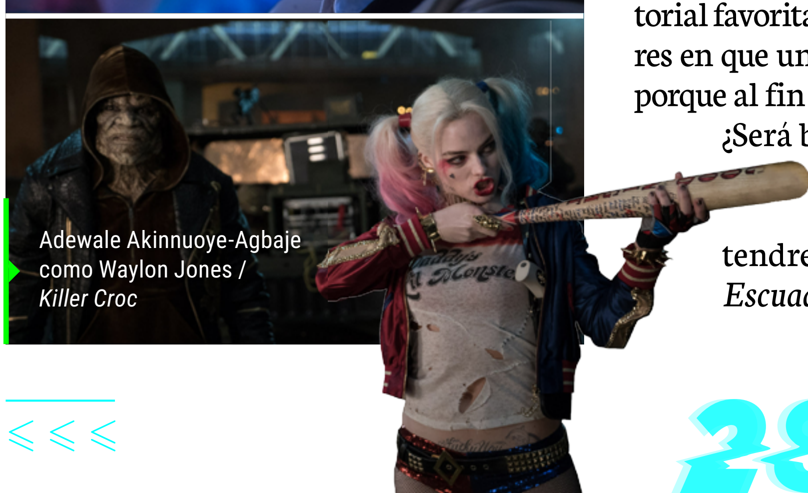
violenta división de aguas que generó "*BvS: Dawn of Justice*", entre la crítica y los fanáticos –ni hablar del bochorno que resultó ser la adaptación animada de "*The Killing Joke*"–, definitivamente los obligó a generar un golpe de aire fresco con el equipo Suicida y así, apartarse de esa seriedad absoluta planteada desde el comienzo de este universo cohesionado. Por el otro, además de una secuela confirmada para 2017 o 2018, **Harley Quinn**, el personaje responsable de generar el mayor hype en el fandom, tendrá su película individual; proyecto sumamente interesante que parece estar conformado por todo un plantel femenino (Batgirl y las Birds of Prey, entre otras). Finalmente, la incorporación de actores de renombre como Will Smith, Jared Leto y Viola Davis, es una clara muestra de que es necesario invertir en buenos artistas que representen tus producciones y no solo enfocarte en tus héroes ya establecidos.

Suicide Squad sufre también las consecuencias de ser el estandarte ideológico de aquellos fanáticos que al ser parte de su editorial favorita, lo llevan a discusiones y lugares en que una película no debería de estar, porque al fin y al cabo es eso: una película.

¿Será buena o mala **Suicide Squad**? Hasta el 11 de agosto no lo sabremos. Pero de que sí tendremos mucha polémica con el *Escuadrón Suicida*, sin dudas.



Jared Leto como *The Joker*



Adewale Akinnuoye-Agbaje como Waylon Jones / *Killer Croc*



Adam Beach como Christopher Weiss / *Slipknot*


SUICIDE SQUAD
WORST. HEROES. EVER.
WWW.GLITCHYFRAMES.COM
VISITÁ NUESTRA RESEÑA
POST-ESTRENO


A B C
J K
R S
RESTRICTED
AREA

SERIES

STRANGER THINGS

"MÁS OCHENTEROS QUE TWISTED SISTERS"

Texto Rodrigo Scarlata

Nos encontramos en una hermosa era donde el pasado, presente y futuro conviven en el maravilloso mundo de las series y los videojuegos. Más de una vez pudimos vivir en épocas impensadas, o revivir aquellas de las que sólo quedan algunos pocos recuerdos en technicolor, ya que muchos de los niños que se maravillaban con estas cosas crecieron para rememorar una y otra vez sus fantasías, y compartirlas con todos aquellos que soñaban lo mismo. Este es el caso de **Matt** y **Ross Duffer** (conocidos como los **Duffer Brothers**), dos niños que llegaron a la edad adulta y, gracias a Ilúvatar, jamás envejecieron. Estos dos interesantes sujetos tienen muy poca trayectoria en el mundo del espectáculo, habiendo co-escrito algunos episodios de *Wayward Pines*, y esto se nota mucho al ver la nueva producción exclusiva de Netflix: **Stranger Things**. Al ver esta serie nos encontramos con algunos agujeros en la trama, transiciones algo apresuradas, clichés, poco desarrollo de ciertos personajes y detalles que, sinceramente, no logran hacerle la más mínima mella a esta fantástica obra de arte.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO
Stranger Things
GÉNERO
Ciencia ficción, Drama
Misterio, Thriller
CREADOR
The Duffer Brothers
CADENA
Netflix
ORIGEN
Estados Unidos
IDIOMA
Inglés (Subtitulado)
DURACIÓN
Episodios: 8
50 min. c/u
Temporadas: 1
NETFLIX
Sí ♥

Por momentos nos perdemos en su ritmo hipnótico olvidándonos que estamos viendo una serie basada en los ochenta realizada en 2016, y hasta teniendo el impulso de rebobinar la cinta cuando termina un capítulo. Esto se debe a su perfecta ambientación, algo que se ve no sólo en los escenarios, sino en el comportamiento de los personajes.

En tan sólo ocho capítulos, la nueva obra de Netflix logra emocionarnos desde las risas hasta las lágrimas, empezando con un tono muy nostálgico y juguetón en sus primeros dos episodios para luego ir oscureciendo inmensamente su trama a partir del tercero.

La historia comienza con un grupo de amigos nerds compuesto por **Mike Wheeler** (Finn Wolfhard), **Dustin Henderson**



Izquierda a derecha:
Caleb McLaughlin como Lucas Sinclair,
Finn Wolfhard como Mike Wheeler,
Millie Bobby Brown como Eleven y
Dustin Henderson como Gaten Matarazzo.



Calabozos y Dragones
(Dungeons & Dragons)

(Gaten Matarazzo), **Lucas Sinclair** (Caleb McLaughlin) y **Will Byers** (Noah Schnapp), que se encuentra jugando a *Calabozos y Dragones* en el sótano de Mike. Una noche, luego de concluir una intensa partida de *D&D*, Will se va a su casa en bicicleta, pero en el camino algo comienza a perseguirlo. Corre desesperadamente hasta su hogar y se esconde en el cobertizo que se encuentra en el patio trasero cuando una extraña sombra aparece detrás suyo. Esa es la última vez que el pueblo de Hawkins supo de Will Byers. En el mismo momento, una extraña niña con poderes psíquicos y telequinéticos llamada **Eleven** (Millie Bobby Brown) se escapa del *Laboratorio Hawkins*.

Juego de rol de fantasía heroica publicado en 1974.

A partir de allí, la trama se divide en tres grupos: Los amigos de Will junto a Eleven; **Jonathan Byers** (Charlie Heaton), el hermano de Will, junto a **Nancy Wheeler** (Natalia Dyer) la hermana de Mike; y **Joyce Byers** (Winona Ryder), la madre de Will, junto al oficial **Jim Hopper** (David Harbour),que tratarán de resolver el enigma que se cierne sobre ese pequeño pueblo que hasta entonces era un sitio tranquilo, en una trama que juega con dimensiones paralelas, poderes, esperanzas y, por sobre todo, la amistad.

> *"¿Qué pasó con Will Byers?, ¿Quién es realmente Eleven?, ¿Qué está pasando en el laboratorio Hawkins? Esos son las preguntas pilares que nos mantendrán al borde del asiento durante cada capítulo."*

¿Qué pasó con Will Byers?, ¿Quién es realmente Eleven?, ¿Qué está pasando en el laboratorio Hawkins? Esos son las preguntas pilares que nos mantendrán al borde del asiento durante cada capítulo.

Para todos los amantes del cine de los 80's y su visual única, se encuentra esta gema que, a pesar de los errores, se mantiene firme como un clásico instantáneo que se disfrutará generación tras generación. Así que es hora de agarrar los anteojos 3D, calzar el mejor enterito que encontremos, hacernos un batido digno de Robert Smith y disfrutar de todo lo bueno de esta década en un solo lugar. **EXCELENTE**

A CONTINUACIÓN...
STRANGER THINGS: TEORÍAS, GUIÑOS Y PARALELISMOS

Winona Ryder es Joyce Byers, la madre del pibe desaparecido.







STRANGER THINGS

TEORÍAS, GUIÑOS Y PARALELISMOS

SPOILER ALERT !

Advertimos que esta nota contiene spoilers sobre toda la serie y hablaremos copiosamente del final de la temporada. ¡Que nada les arruine esta magnífica serie! Si no la vieron, vayan y háganlo, la nota los estará esperando cuando vuelvan. *emoji de E.T.*

Texto Rodrigo Scarlata

Desde que **Stranger Things** se estrenó hace poco menos de un mes ya es furor en todo el mundo. Miles de fans -incluyéndonos- caminan ansiosos de un lado hacia el otro esperando noticias sobre la nueva temporada, así que mientras tanto desde el otro lado, muchos decidimos analizar la serie más en profundidad y terminamos encontrando muchísimas pistas que explican varios aspectos de la trama, así como indicios sobre de qué puede llegar a tratarse la segunda temporada (que aún no ha sido 100% confirmada).

Con sólo un vistazo, muchos podemos deducir cuáles fueron las fuentes de inspiración de los Hermanos Duffer a la hora de concebir a su hijo pródigo. Entre ellas aparece una fuertísima: *Dungeons & Dragons*. Este juego de rol, de mesa, se encontraba en pleno auge en la época en la que **Stranger Things** se desarrolla. La fecha también coincide con una movida política que circulaba entonces de "padres versus juegos de rol" (desencadenada por la madre de un joven que culpaba a esta clase de juegos por el suicidio de su hijo) lo cual le da un tinte más oscuro al hecho de que aparezca de manera tan protagónica en la serie.

Sin ir más lejos, la serie comienza con Mike y compañía jugando una campaña en la que se encuentran con el *Demogorgon*. Esta criatura -descrita como un ser de 5.5 metros de alto, dos cabezas de mandril sobre cuellos de serpiente y manos de tentáculos- pasa a ser, de forma encubierta, el antagonista de la serie. ¿Por qué decimos esto? Porque el paralelismo que existe entre el *Demogorgon*, la criatura del otro lado y *Eleven* son más que casuales.

Por un lado, en la serie vemos que Will y el cadáver de Barb se encuentran consumidos y, en la mitología de *D&D*, se dice que el *Demogorgon* puede succionar la vida de sus enemigos y con sus tentáculos causar putrefacción, lo que explicaría el estado de las dos pobres víctimas.



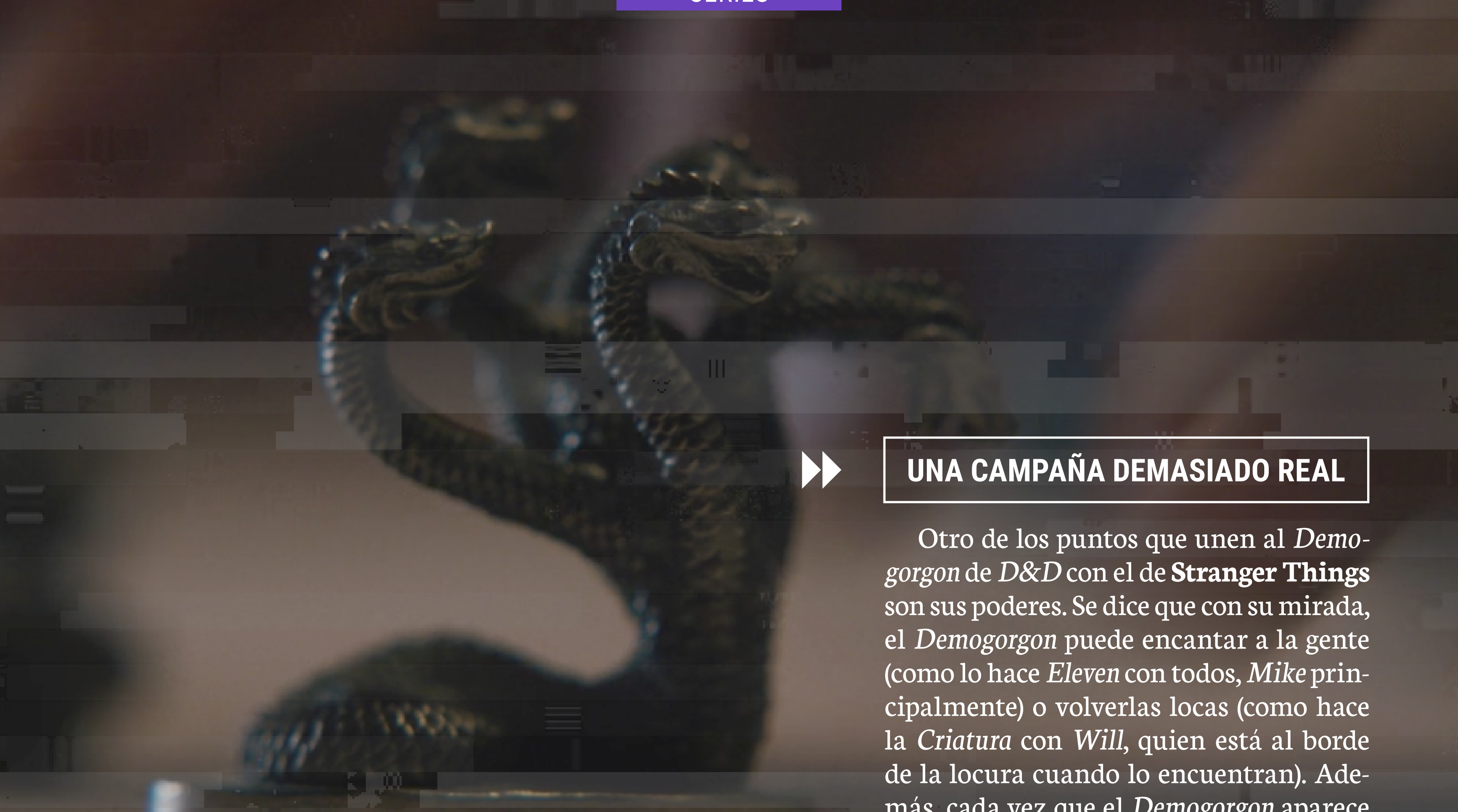
Por otro lado, se dice que el *Demogorgon* posee una conciencia en cada cabeza y que cada personalidad se encuentra en una eterna batalla por dominar su cuerpo, atentando incluso contra su propia vida. En el capítulo #8 vemos que *Eleven* **puede controlar a la criatura** (recordemos: ambas cabezas pueden dominar el cuerpo) y los dos desaparecen como consecuencia de la batalla, algo que nos inclina aún más a pensar que el *Demogorgon* y *El* son parte de una misma entidad. Otro detalle que apoya esta teoría es el hecho de que en el capítulo #6, *Eleven* se define a sí misma como "el monstruo".

Además, en el capítulo final, al terminar una nueva campaña de *D&D*, Dustin, Lucas y Will le reclaman a Mike (casi rompiendo la cuarta pared) tres asuntos que quedaron sin resolver:

El Caballero perdido: Claramente esto apunta al *Oficial Hopper*, del cual no volvemos a saber más luego de que se sube al vehículo de los federales. Así como tampoco terminamos de entender su relación con *Eleven*, a la cual claramente conoce bien, ya que lo vemos llevar al bosque los waffles que ella tanto ama, aunque nadie le haya dado esta información.

La Orgullosa Princesa: Automáticamente todos pensamos en *El* al escuchar este "título", pero hay más motivos de los que nos imaginamos para que esto sea así. Como recién comentamos, al final del capítulo #8 vemos al *Oficial Hopper* llevar una lunchera al medio del bosque con los waffles que a *Eleven* le gustan. Esto no sólo nos lleva a pensar que *Jim* conoce a *Eleven* y que sabe más de lo que demuestra saber, sino que también demuestra que sigue viva. Por ende, siguiendo la línea que argumentamos hasta aquí, el *Demogorgon* también (al ser parte de una misma entidad, ambos viven o ambos mueren). Esto une el hecho de que se refieran a El como una princesa: el *Demogorgon* se autodenomina *"Príncipe de los Demonios"*, lo que convertiría a su contraparte, *Eleven*, en una princesa.

Las extrañas flores en la cueva: La cara del *Demogorgon* es muy similar a la de una flor cuando se abre, ya que se le divide en cuatro especies de pétalos. A esto, le sumamos la cueva a la que *Hopper* y *Joyce* exploran buscando a *Will*, donde descubren un huevo que se intuye claramente que es de la *Criatura*.



PARALELISMO CON D&D

Mike [Paladín] Los paladines son los caballeros emisarios del bien, siempre optimistas y luchando por la justicia. Suelen ser líderes natos, algo que se ve en Mike dentro del grupo.

Will [Pícaro] Los pícaros son ágiles y muy buenos escabulléndose y escondiéndose, aptitud que hizo que Will sobreviva a su cautiverio en tanto que Bárbara no.

Dustin [Bardo] El Bardo es un artista con la palabra, es el más carismático y suele resolver todo tipo de problemas llevando la situación al diálogo, algo que se ve cuando Lucas y Will se pelean y Dustin logra limar las asperezas.

Lucas [Explorador] Un cazador experimentado que suele ser solitario y se deja llevar por sus emociones, aunque siempre busca la verdad y no se detiene ante nada. En el momento en que Lucas se separa de su grupo, vemos esta personalidad brillar cuando él solo se va en busca del portal para rescatar a Will.

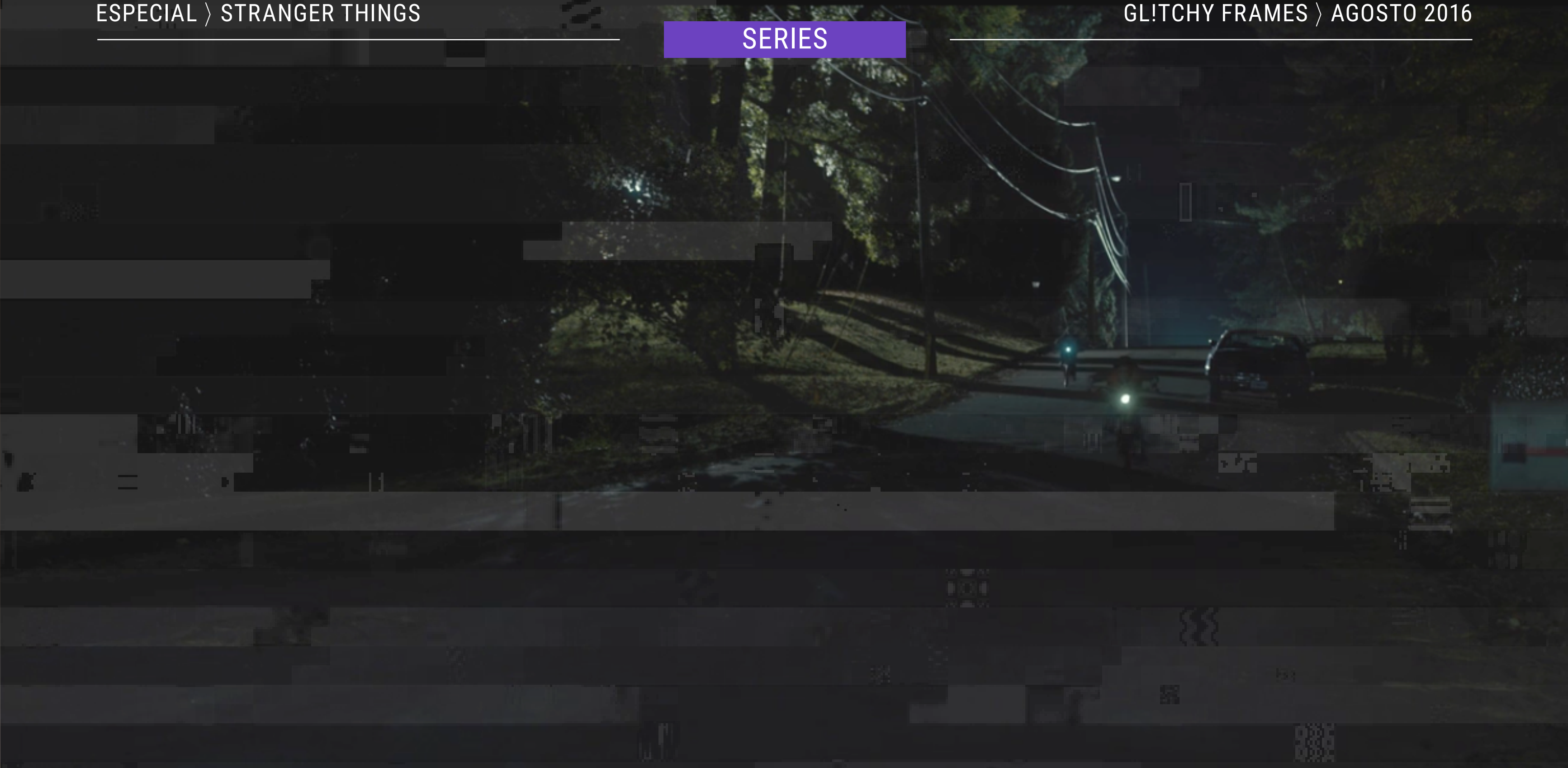
Eleven [Hechicera] Los hechiceros nacen con la habilidad de manejar poderes grandiosos, además de poseer una inteligencia superior y un nivel de concentración casi inhumano, algo que vemos continuamente que ella hace cuando trata de canalizar a Will.

UNA CAMPAÑA DEMASIADO REAL

Otro de los puntos que unen al *Demogorgon* de *D&D* con el de **Stranger Things** son sus poderes. Se dice que con su mirada, el *Demogorgon* puede encantar a la gente (como lo hace *Eleven* con todos, *Mike* principalmente) o volverlas locas (como hace la *Criatura* con *Will*, quien está al borde de la locura cuando lo encuentran). Además, cada vez que el *Demogorgon* aparece en una campaña de *D&D*, la trama suele revolverse en la opción de unir a estas dos entidades o separarlas para siempre, un paralelismo que se ve todo el tiempo entre la *Criatura* y *Eleven*.

Otra parte de la serie que queda mucho más clara al compararla con *D&D* son las personalidades de los personajes: Cada personaje principal se relaciona muy íntimamente con diferentes clases de *D&D*.

En la campaña final, *Mike* y sus amigos se enfrentan a la *Tessalhydra* (una de las criaturas creadas por *Thessalar* un casi invencible *Lich* loco de poder) lo que nos da la pauta de que hay una mano maestra manejando los hilos de los oscuros sucesos que se dan en el pueblo de *Hawkins*. Y también, la certeza de que el *Demogorgon* -y por ende *Eleven*- se encuentran vivos, ya que lo que derrotan es un monstruo menor, pero no vuelven a enfrentarse al *Demogorgon* (luego de ser derrotados por él en el juego en el capítulo #1).



¡Quiero tu *X-Men 134!*

TEORÍAS SOBRE EL FINAL Y LA (POSIBLE) SEGUNDA TEMPORADA

Después de encontrar todos estos paralelismos con *D&D* pensamos que, de igual manera, la relación entre la criatura y *Eleven* no está del todo establecida, pero con un pequeño guiño a *X-men* en el primer episodio, podemos ponerle el último clavo al ataúd de la duda.

Cuando Dustin y Will se iban para sus respectivas casas en el primer capítulo, apuestan el **Nº 134 de X-Men** en una carrera. Es un número que al principio parece casual, pero las similitudes comienzan a estrecharse cuando vemos de qué historia se trata.

En este número, *Mente Maestra* obliga a *Jean Grey* a sacar todo su potencial, liberando a su alter-ego: *El Fénix Oscuro* (*Dark Phoenix*). Acá volvemos a asociar las dos mentes luchando por dominar un cuerpo, el caos y el orden. ¿Es casual esta referencia? A esta altura y con todas las conexiones que hemos hecho, nos aventuramos a decir que no, que los hermanos Duffer nos dejaron estas pistas por toda la serie para que todos los que amamos cazar *Easter Eggs* nos demos una panzada, ¡y caramba que hemos quedado satisfechos!



Portada original del cómic Nº 134 de X-Men

Por último, tenemos la escena en la que Will escupe un bicho en el baño, pero no se extraña ni horroriza por ello. Esto se debe a que en *Dungeons & Dragons*, *El Plano Abismal* (que es de donde proviene el *Demogorgon*) deja marcas en aquellos que se aventuran por allí demasiado tiempo, sin estar preparados. Las secuelas no son claras, pero se dice que puede despertar oscuridad en aquellos que no tengan la mente lo suficientemente entrenada. Eso nos abre el camino para la segunda temporada y plantea la incógnita de si Will será un aliado la próxima vez que lo veamos, o el desencadenante de desastrosos desenlaces.



CINE

WARCRAFT

"EL PORTAL LLEGÓ A LA PANTALLA GRANDE"

Texto Eugenio Novas **@Uquelele_**

Después de años de especulación y pedido de los fans, finalmente llegó la película de **Warcraft: El primer encuentro de dos mundos**, la carta de presentación de **Blizzard Entertainment.**

Para quienes no conozcan este título, se trata de un juego de estrategia en tiempo real (RTS) lanzado en 1994 que contó con numerosas secuelas, como *Warcraft 2, Warcraft 3,* cómics, libros, su propio *MMORPG* y todo el merchandising que se puedan imaginar. Inevitablemente, la película era el próximo paso.

Lo que pasa generalmente con estas películas, que se basan en videojuegos, es que suelen convertirse en objeto de crítica por parte de los más fanáticos, ya que muchas veces se salen de la trama original. Y este film, dirigido por **Duncan Jones** (*Moon, Source Code*), no escapa a la regla.

El mundo de **Draenor** está muriendo y luego de haber acabado prácticamente con todos sus recursos, los orcos abren un portal que los conecta con el universo de los humanos, **Azeroth**. Así comienza el gran enfrentamiento.

Los orcos están bajo el comando de **Gul'dan** (Daniel Wu), un orco shaman de gran poder y el primero en usar la magia demoníaca conocida como **fel**, también es el fundador de la horda, una de las dos facciones que existen en este universo.

Los orcos a su vez, están divididos

Ficha técnica

Título: Warcraft
Año: 2016
Género: Acción, Aventura, Fantasía
Dirección: Duncan Jones
Guión: Duncan Jones, Charles Leavitt
Elenco: Ben Foster, Travis Fimmel, Paula Patton, Dominic Cooper, Toby Kebbell, Rob Kazinsky. Más en IMDb.
Duración: 123 minutos
NETFLIX: No ☹



en clanes, siendo **Frostwolf**, liderado por **Durotan** (Toby Kebbell) y **Orgrim Doomhammer** (Robert Kazinsky) el más relevante. Los roles femeninos de esta raza, están interpretados por Paula Patton como la mitad orco, mitad-humana **Garona** y **Draka** (Anna Galvin) como compañera de Durotan. Los humanos, liderados por **Llane Wrynn** (Dominic Cooper), rey de Stormwind y de la **alianza**, junto con su esposa **Taria Wrynn** (Ruth Negga) cuentan con su propia magia, en este caso de la mano del joven **Khadgar** (Ben Schnetzer) y **Medivh**, el guardián del reino de Azeroth, interpretado por Ben Foster.

Y si la presentación de personajes parece desastrosa, los primeros minutos de la película son un verdadero baile de información, fechas y lugares, que hasta que puedas ubicar a cada cual en su lugar, tampoco vas a recordar bien quién es cada uno.

Esta es una clásica historia de enfrentamiento entre dos reinos, con grandes escenas de acción, diálogos un poco cursis, romances a lo Romeo y Julieta, y muchos efectos que si bien es inevitable ser consciente de ellos, en ocasiones el espectador se olvida que existen.

El excelente diseño de los orcos se realizó con tecnología CGI, dándoles un aspecto temible con colmillos, púas, piercings, y armas demasiado grandes (muy distintos a como se los personifica en historias como *El Señor de los Anillos* o *Shrek*).

Como personajes, generan más empatía que sus contrapartes humanos, cuyas actuaciones dejaron mucho que desear.

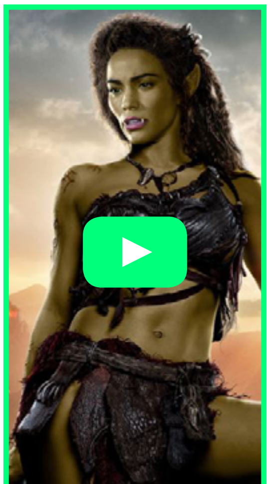
Este tipo de películas acostumbran a tener momentos en los que alguien lanza una frase motivadora antes de sacrificarse por el resto y cuando sucede en este caso, y si se logra algún tipo de llanto o reacción es por lo triste de la escena más que por el sacrificio del personaje.

Más allá de este pequeño palito al final, **Warcraft** es un film entretenido que, si bien no llega a satisfacer a los fans más religiosos de la saga, supera las pocas expectativas que se le tenía y promete continuar con más historias de este gran universo.

VEREDICTO

BUENA

Ver también:
Dungeons & Dragons,
El Señor de los Anillos,
Warcraft (Videojuego).





CINE

EX MACHINA

"PINOCHO, SIGLO XXI"

Texto Laura Petroff **@monkeylibrium**

Más de 100 años después de que Samuel Butler flasheara con máquinas que piensan y sienten, Alex Garland (*Exterminio, Nunca me abandones*) las trae a la gran pantalla.

Dentro de la mente humana pasan miles, millones, de ideas por día. Entre tantos "hoy me toca pasear a Fido" y "pucha, me olvidé la SUBE", a veces algunas cosas más creativas encuentran lugar. Nunca se sabe a dónde puede la cabeza llegar si se sigue el mágico hilo de '¿Qué pasaría si...?' y, por suerte para todos, algunos deciden compartir estos procesos.

La idea de que las máquinas puedan desarrollar inteligencia o sentimientos apareció por primera vez en 1863 en una novela de Samuel Butler llamada *Erewhon*. Esta posibilidad nunca murió del todo, y fue cada vez menos visto como algo que 'puede pasar' y más como algo que los científicos buscan activamente. El reino enorme de la ciencia ficción llevó estas ideas del polvo y el ridículo, a ser la base de cientos de ensayos filosóficos serios y reales.

El chistecito de la rebelión de las máquinas un día va a dejar de ser gracioso.

Ex_Machina sucede en la actualidad. Caleb, un joven programador que trabaja para una gran empresa, gana en un sorteo una semana de "vacaciones" en la modernísima casa de Nathan, el millonario y excéntrico dueño de la compañía. Pronto, el protagonista se enterará de que en rea-

Ficha técnica

Título Latino: Ex machina
Año: 2015
Género: Ciencia ficción, terror psicológico
Dirección / Guión: Alex Garland
Elenco: Alicia Vikander, Domhnall Gleeson, Oscar Isaac. Más en IMDb.
Duración: 108 minutos
NETFLIX: No ☹



lidad se trata de un centro privado de investigaciones. Naturalmente, el sorteo no era una invitación inocente, sino una manera de buscar un ayudante. ¿La tarea? Conocer a una robot con Inteligencia Artificial avanzada, y determinar si puede pasar por una humana o no. Parece fácil si se la ve como un objeto, pero una semana será más que suficiente para dar un giro de 180º a esta visión.

La carrera del director y guionista, Alex Garland, es más conocida que su nombre. El libro en el que basaron la película *The Beach* (*La* playa) es de su autoría. También escribió los guiones de *28 Days Later*, *Sunshine* y *Dredd*. Hace años que trabaja en silencio en el mundo del cine, pero **Ex_Machina** es su primer trabajo como director: sus ideas en cuanto a lo visual son interesantes y crean imágenes bellísimas, pero es claro que es su primera vez. Por el contrario, los asuntos más complejos que la trama plantea (sin rodeos, actually haciendo que los personajes los digan), hablan de muchas horas de seguir el mágico hilo de '¿Qué pasaría si...?'. El problema es que todo esto ya se charló miles de veces, y al llegar al año 2015, deja de ser novedad.

Tanto en el cine como en la TV, comics o literatura, el asunto de las Inteligencias Artificiales fue explorada hasta el fastidio. Todas sus facetas posibles fueron explotadas, entre ellas el deseo de las máquinas de ser humanas, de ser superiores a la naturaleza, asesinar a todas las formas de vida inferiores, obtener libertad, ayudar a la humanidad a mejorar, obtener derechos como cualquier ciudadano, ser amantes de humanos, morir, etc. Hay miles de variantes, todas con sus pros, contras y desarrollos filosóficos; y es por eso que estos planteos de nivel uno en esta década nivel 100, dan un poquito de pena.

Si bien estas discusiones siempre estuvieron muy encerradas en el mundo nerd, en estos últimos años las puertas se fueron abriendo, y **Ex_Machina** se convirtió en uno de los primeros productos de esta línea de sci-fi más cerebral, que logra traer asuntos así de complejos al ojo mainstream. Seguramente, a partir de este trabajo de Garland, muchos de los que nunca se habían parado a pensar sobre las Inteligencias Artificiales decidirán visitar todos esos textos que para los demás ya son clásicos. Su presencia entre los nominados al Oscar de este año (Mejor Guión Original y Mejores Efectos Visuales) también lo ayudó a insertarse en el mercado menos nerdo, y con suerte traerá financiación para nuevas producciones de ciencia ficción así de arriesgadas.

A pesar de que el terreno no está completamente seco en este ámbito (*Mad Max Fury Road* no sólo es sci-fi, sino que tuvo un alto presupuesto e importantes premios), hay muchas grandes ideas en el mundo del cine independiente que solamente necesitan un poquitito de ca$h para probar su enorme valor.

VEREDICTO

PREDECIBLE, PERO GARPA

Ver también:
Computerphile (2015), Her (2013), Demon Seed (1977), Black Mirror (2011, S02E01)





CINE

TURBO KID

"EL SUEÑO DEL PIBE"

Texto Laura Petroff **@monkeylibrium**

Tanto los nenes de hoy como los de hace 20 años disfrutarán de esta carta de amor a los fans del sci-fi. Las generaciones de los '80 y '90 son las que, actualmente, producen la mayor cantidad de contenido en Internet. La gente más grande, tal vez, no entiende esta tecnología (o no quiere entenderla) y son pocos los casos donde son los jóvenes MUY jóvenes los que crean el material que el público seguidor de *Glitchy Frames* consume. Es esta una de las razones por las que la nostalgia por el entretenimiento de esos años invade toda la red, y es difícil caminar dos pasos sin leer a alguien quejándose por tanta remake o celebrando franquicias que existen hace casi 30 años. Esta nostalgia que algunos tienen es genuinamente contagiosa, y es por esto que hasta el día de hoy algunas ideas (que sin ese encantamiento serían medio ridículas) son consideradas obras maestras hasta por quienes no las conocieron en su momento de esplendor.

La trama de **Turbo Kid** está dedicada casi por completo a los que vivieron su infancia en los '80 y fueron bombardeados hasta la pubertad por los cómics de medio pelo, juguetes un poco chotos y ciencia ficción hasta por el ****. Todo esto los convirtió en amantes del género. Hasta el pibe del delivery creció queriendo salir a buscar las *Esferas del Dragón* y la camarera del bistro va a entender

Ficha técnica

Título: Turbo Kid
Año: 2015
Género: Acción, Aventuras, Comedia
Dirección / Guión: François Simard, Anouk Whissell, Yoann-Karl Whissell
Elenco: Munro Chambers, Laurence Leboeuf, Edwin Wright, Michael Ironside. Más en IMDb.
Duración: 95 minutos
NETFLIX: No ☹



la palabra *KOWABUNGA!* Pocas décadas unen tanto a la gente como esta.

Es el año 1997, y un evento nuclear convirtió al mundo en una verdadera *wasteland*, donde la gente junta e intercambia chucherías para sobrevivir. El agua escasea y la vida es muy difícil, pero eso no impide que **The Kid** siga siendo fan de **Turbo Rider**, un superhéroe de cómics. En el medio de una de sus búsquedas de chatarra conoce a **Apple**, una joven estrafalaria por la que termina sintiendo un silencioso afecto. Todo cambia cuando **Zeus**, un capo criminal la secuestra, obligando a The Kid a alejarse del ritual diario de juntar chucherías y pelear para encontrarla. Otros personajes igual de llamativos (que son a veces puro cliché) se cruzarán con los héroes y engrosarán la historia para que no sea un lastimoso caso más de 'la damisela en peligro'.

Turbo Kid es una colaboración entre Canadá y Nueva Zelanda que, tristemente, desapareció sin pena ni gloria luego de su estreno en 2015. A pesar de que tienen enfoques completamente distintos, el lanzamiento de *Kung Fury* (y su máquina publicitaria bien preparada), el mismo año, la eclipsó sin dificultad. Sin embargo, su intención es transportar a los que ya dejaron de ser chicos a una época y ecosistema que les permite cumplir la fantasía de la aventura en la piel de un pibe como el que solían ser: un fan de los cómics y coleccionista de gilada en el medio de la nada.

Se nota mucho que esta película no contó con gran presupuesto, pero el poco que tuvo lo aprovechó de la mejor manera posible. La filmación se llevó a cabo en Quebec (Canadá), y los sets, vestuario, maquillaje y peinados son una referencia viva a la estética chatarrera casi inventada por *Mad Max*, la franquicia post-apocalíptica de los '80. Su banda sonora -compuesta por Le Matos- es completamente synthwave, como *Kavinsky, Mitch Murder* o *Perturbator*. Sin desperdicio.

La cara más conocida del elenco es, sin duda la de Zeus, interpretado por **Michael Ironside**, quien participó en verdaderas películas de época como *Murder in Space* (1985) y otras más conocidas como *Total Recall* (1990) y *Starship Troopers* (1997). En el papel de The Kid está **Munro Chambers**, que en la vida real no es tan cool como el personaje que le tocó interpretar. El caso es el mismo con **Laurence Leboeuf**, la actriz que interpreta a Apple.

A pesar del *gore* (porque hay bastante) y lo *serio* de la trama, no es difícil imaginarse a Chambers emocionado como lo estaría cualquier pibe al momento de calzarse el casco rojo en la cabeza.

VEREDICTO

GENIAL

Ver también:
Kung Fury (2015),
Kutaragi's Way (2014),
Far Cry 3: Blood Dragon (Videojuego).





PREZ

Las redes sociales y las megacorporaciones al poder

Texto Germán Perrotta **@GerJP**



VOLUMEN #1

FICHA TÉCNICA

OBRA
PREZ
GENÉRO
Comedia, Sátira
AUTOR
Mark Russell
ARTISTAS
Ben Caldwell, Mark Morales, Jeremy Lawson
EDITORIAL
DC Comics
LANZAMIENTO
15 de julio de 2015

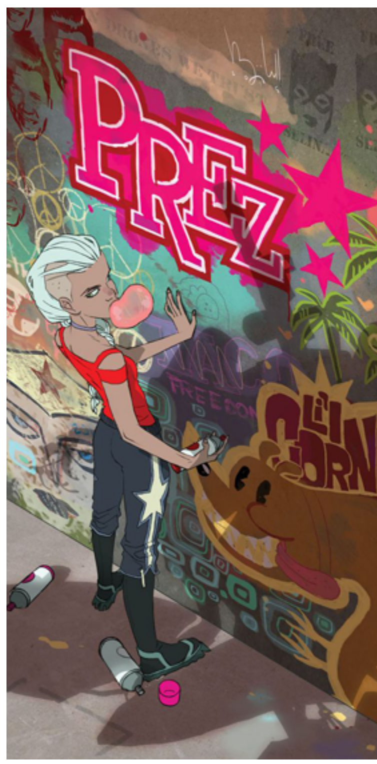
A mediados de 2015, varias historietas de DC fueron relanzadas mediante la campaña editorial *"DC You"*, con el objetivo de atraer nuevos lectores, dándole un refresh a varios de sus personajes clásicos como Superman y Batman. La iniciativa no funcionó y las ventas cayeron aún más, pero a pesar del fracaso comercial, se pueden encontrar varias gemas publicadas durante este fallido proyecto. Una de ellas es **Prez**.

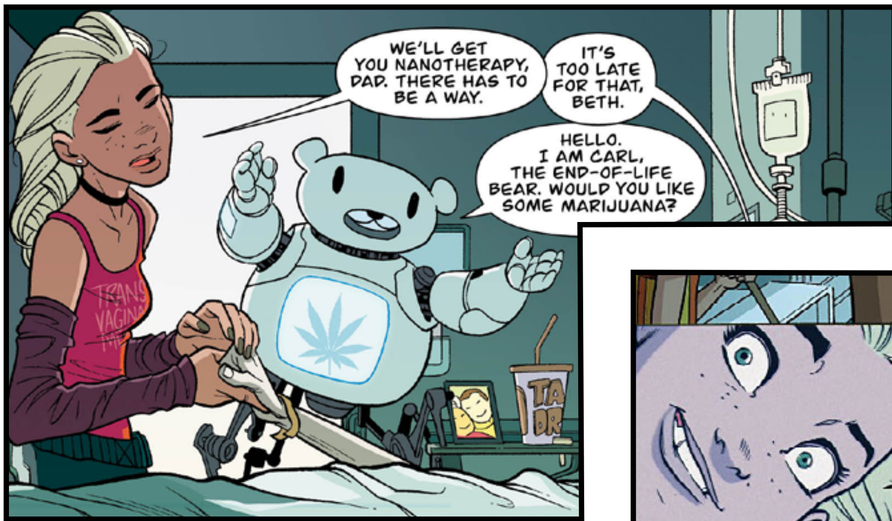
El cómic original, **Prez: First Teenage President** -publicado en el año 1973- fue creado por **Joe Simon** (*Capitán América, Boy Commandos*) y **Jerry Grandenetti** (*All Star Western, Strange Adventures, G.I. Combat*). La historia protagonizada por Prez Rickard, trata acerca de un adolescente que -gracias a que se disminuyó la edad para postularse– es contratado por el empresario Boss Smiley para ocupar una banca en el senado y terminan siendo rivales en la candidatura presidencial. La historieta sólo duró 4 números hasta que fue cancelada en el año 1974. El personaje hizo su reaparición en Sandman #54 de **Neil Gaiman** y en un one shot de Vertigo llamado *Prez: Smells Like Teen President* a cargo de **Ed Brubaker** (*Gotham Central, Catwoman*) y **Eric Shanower** (*Adventures of Oz, The Giant Garden of Oz, Little Nemo: Return to Slumberland*).

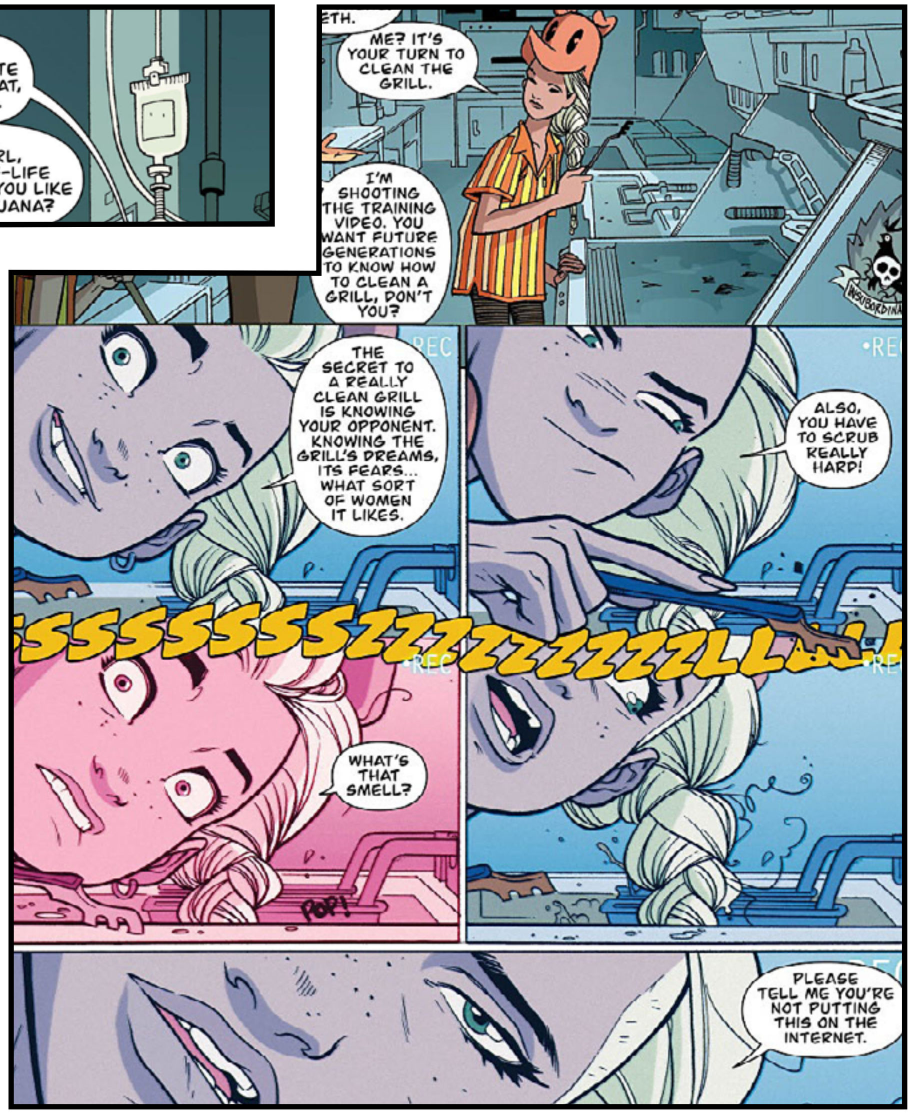
En la nueva versión del año pasado -a cargo de **Ben Caldwell** en el dibujo y **Mark Russell** en el guión– lo único que queda de esos conceptos es la idea de un adolescente como Presidente de los Estados Unidos. La nueva interpretación es personificada por **Beth Ross** quien, sin esperarlo, termina entre los candidatos a presidente del país, después de que un video suyo se hiciera viral en internet. Como ninguno de los candidatos obtuvo los votos necesarios para ser presidente, esa decisión pasa a manos de *La Cámara de Representantes*, quienes después de una lucha política interna con coimas incluidas, terminan eligiendo a Beth como Presidente.

¿QUÉ PASARÍA SI UNA ADOLESCENTE FUESE ELEGIDA COMO PRESIDENTA DE ESTADOS UNIDOS? ☆☆☆☆☆☆☆

Russell y **Caldwell** lograron en 6 números (los últimos 6 se comenzarán a publicar a fines de 2016) una de las mejores sátiras políticas y sociales de los últimos años. El guión es inteligente, ácido y tiene mucho humor negro. Tiene un estilo más cercano a los buenas historias publicadas por Vertigo que a los cómics mediocres que DC está publicando actualmente. De hecho no se entiende cómo esta dupla creativa no está a cargo de los *Teen Titans* o de







La Legión de Superhéroes, títulos que están en caída libre desde hace años. Pero eso es para otra discusión.

Volviendo a **Prez**, además de ser sumamente gracioso, también es muy actual. Uno de los ejemplos más claros es **Carl**, *The End of Life Bear*, un oso que representa el desastroso sistema de salud que posee la gran mayoría de los ciudadanos en Estados Unidos. Otro es *War Beast* mejor conocida como **Tina**, una robot consciente creada para asesinar potenciales amenazas, que sufre una crisis moral y de identidad por la función que tiene cumplir. Quizás lo más absurdo -y para no spoilear mucho más- sea la aplicación que tiene Beth para lanzar una bomba nuclear desde su celular.

En medio del clima de elecciones para presidente de este año, con Donald Trump y Hillary Clinton como candidatos en Estados Unidos, muchas de las cosas que se muestran en el cómic son relevantes y hasta informativas de la situación actual en la sociedad estadounidense.

Otro de los puntos fuertes es el arte de **Ben Caldwell**. Con un estilo dinámico, vibrante, con personajes que tienen expresiones y características representativas de cada uno. La vigencia y el peso que traen de las redes sociales está muy bien reflejada en sus dibujos. Los colores a cargo de **Jeremy Lawson** también son fantásticos y resaltan aún más el aspecto artístico, así como también el argumental.

> “*La vigencia y el peso que traen de las redes sociales está muy bien reflejada en sus dibujos. Los colores también son fantásticos y resaltan aún más el aspecto artístico (...)"*

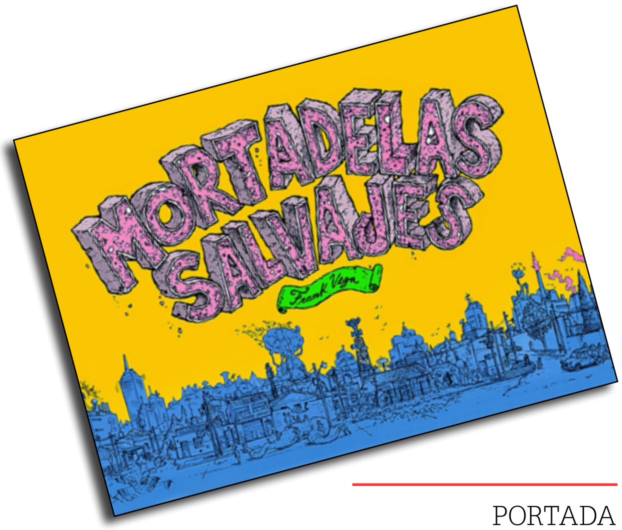
Prez fue uno de los mejores cómics publicados por DC en el 2015 y el primer volumen deja con ganas de más, porque en sólo 6 números, toca todos los aspectos emocionales del lector; es una montaña rusa hermosa que merece una oportunidad. Es una historia recomendada para aquellos que disfrutan de la rosca política que apela sin cesar a la ironía, el sarcasmo y el absurdo. Agréguenlo en la pila de historietas hasta que salga el segundo volumen para lograr una experiencia de lectura completa y no quedarse calientes con el cliffhanger del último número.

◢ **MUY BUENO**

MORTADELAS SALVAJES

Cómo descubrimos que *E.T.* vive en el conurbano

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**



PORTADA
(FRANK VEGA)

FICHA TÉCNICA

OBRA
Mortadelas Salvajes
(Recopilación de historias)
AUTOR / ARTISTA
Frank Vega
EDITORIAL
Tren en movimiento
LANZAMIENTO
2015
IDIOMA
Castellano
PÁGINAS
48

Mortadelas Salvajes es el libro de **Frank Vega** (*Fierro, El tripero*) que engloba tres tiras distintas que salieron publicadas en la **Revista Fierro** y también una tira más larga, inédita, co-escrita con **Florencia Conlazo**. Tenemos *"Carucha's"*, *"Plutonio, el sapo karateca"* y *"Pititi"*. Cada una de ellas es una ventana distinta a la personalidad de Vega. Leer **Mortadelas Salvajes** es entrar en el universo del autor, zambullirnos en su locura y su genialidad.

"Carucha's" es un vistazo seco y certero al imaginario de Vega. En estas tiras, el autor nos presenta diversos personajes, escenas o momentos que aparecen de manera aleatoria -casi como si los sacara de un bolillero- en una serie de viñetas que funcionan tanto por separado como en un absurdo conjunto. En ellas podemos ver desde un retrato de Igor Stravinsky hasta uno de los starwarchiturros, donde el humor se genera gracias a la libertad con la cual el autor pasa de un tema a otro sin ningún tipo de puente.

"Plutonio, el sapo karateca" sigue las aventuras de -como su nombre lo indica- un sapo karateca, al que lo persiguen los problemas. Todas las tiras tienen la misma estructura: una primera viñeta donde vemos a Plutonio en algún momento de su vida -desde durmiendo en un micro de larga distancia hasta siendo detenido por la policía- Luego en la segunda viñeta lo vemos listo para pelearse contra el mundo, -principalmente con una mantis religiosa gigante, el Señor Barriga o "Choriman"- y por último, en la tercera viñeta, nuestro protagonista siempre pierde su pelea de un solo golpe. ¿Por qué hacemos referencia a la estructura? Porque es fascinante cómo dentro de una disposición finita y previsible, Vega se mantiene siempre fresco. Nunca cansa, ni aburre; logra que nos sorprenda nuestra propia risa. Aquí, más que nunca, no importa el resultado final sino el proceso.

Por otro lado, **"Pititi"** es la única tira que tiene una historia que continua. En ella seguimos a un *E.T.* llamado *Pititi*, oriundo del conurbano bonaerense, hincha de river y un vago. Pititi vive con su familia (otros *Etes*), se junta con sus amigos de la barra de river, le resulta imposible conservar un trabajo y, en definitiva, es un reventado. A diferencia de las otras tiras, en **"Pititi"**, Vega nos muestra que también puede contar historias más largas, con un poco más de desarrollo. Lo más interesante de ésta, es como el autor logra insertar un personaje clásico de ciencia ficción dentro de una realidad social cruda y arquetípica sin que dudemos un segundo de la verosimilitud de la tira.



PITITI



EL ARTE DE VEGA SI SE PUEDE VER



PLUTONIO VS EL MUNDO

Hay dos cosas que engloban a estas tres tiras, por un lado el humor y por el otro, el arte. El humor de Vega es negro y absurdo. Dentro de sus tiras todo parece ser posible, es esa lógica ilógica que desde afuera parece no tener reglas, pero que una vez metidos en ella nos damos cuenta de que nada se hace porque sí. Todo está pensado y repensado, todo cumple una función. Si hay algo que este libro tiene es cohesión interna entre sus partes, las cuales a pesar de ser distintas se completan mutuamente.

Con respecto al arte, es imposible hablar de Frank Vega sin mencionar a Robert Crumb (*Mis problemas con las mujeres, El gato Fritz*). Es indudable que Vega estudió al mítico historietista estadounidense. Su estilo es prueba de eso, muestra claras influencias tanto por el uso de los blancos y negros, la luz y las sombras, como por la manera en la que está trabajado el detalle y su predilección hacia lo caricaturesco. Más allá de eso, Vega toma a Crumb y lo hace suyo. Por eso, todo lo que leemos en **Mortadelas Salvajes** tiene el sello del autor y su visión tan particular de las cosas se impone sobre cualquier influencia.



CARUCHA'S



No podemos cerrar esta reseña sin mencionar otro de los aspectos claves del humor de Vega: la faceta política. Debajo del humor absurdo e irónico aparecen diversas menciones claramente políticas, las cuales -así como todo lo demás en el libro- tienen una carga humorística e irónica. Esta carga nos demuestra que las referencias no deben ser tomadas ni totalmente en serio ni totalmente en broma. Con **Mortadelas Salvajes**, Vega nos abre la puerta hacia su mente y nos invita a pasar. Yo que ustedes, entro corriendo. **IMPERDIBLE**

«El humor de Vega es negro y absurdo. Dentro de sus tiras todo parece ser posible, es esa lógica ilógica que desde afuera parece no tener reglas (...)»



ANIME

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

"EL GLAMOUR NO ES SÓLO PARA LAS CHICAS"

Texto Catalina Ecruteak y Solowi Fawles

Serializado en 1986 y publicándose hasta la fecha, **Jojo's Bizarre Adventure** es uno de los mangas más longevos de la historia. Es un shounen que explora una enorme variedad de estilos y que atrae a todo tipo de fans.

Su autor, **Hirohiko Araki**, debutó a los 20 años con el one-shot de temática western "*Poker Under Arms*", y desde entonces, publicó numerosos trabajos en los que comenzaría a sentar las bases de su tan aclamada obra. *Cool Shock B.T.*, *Gorgeous Irene* y *Baoh* son los tres trabajos previos en los que pueden apreciarse muchos de los elementos que más tarde aparecerán en el manga de *JoJo*.

La serie recibe influencias variadísimas y poco comunes. Desde el rock, del cual toma nombres de artistas, discos y canciones para nombrar a sus personajes (como *"R.E.O. Speedwagon"*, *"Polnareff"* o *"Crazy Diamond"*), la cultura italiana (con abundancia de personajes y locaciones italianas en su obra) y la moda (son frecuentes sus colaboraciones con la marca *Gucci*). Araki es, además, un fanático del cine, y esto se puede ver clarísimo ya desde el manga, haciendo mención a películas y actores famosos (como el villano **Dio Brando** que obtiene su apellido del actor Marlon Brando). Uno de sus géneros favoritos es el de terror: en el manga suele haber escenas con violencia gráfica, sin filtro, y onomatopeyas muy típicas del género, dando lugar a escenas particularmente impactantes en el anime, con risas desagradables, o efectos de sonido amenazadores como el característico uso del katakana "GO". También es fan del género Western y esto puede apreciarse a lo largo del manga (en particular en el arco #7) pero para los que solo vean el anime, quizás les guste saber que el propio protagonista de **Stardust Crusaders (Jotaro Kujo)** está basado en el conocido actor y estrella de westerns, Clint Eastwood.

¿Cuántas veces habremos visto, en Internet, gente hablando de "za warudo", "oraoraoraora" o, simplemente, de un tal "Jojo", sin saber de dónde salían tan extraños memes?

El título de la obra, **Jojo's Bizarre Adventure**, a simple vista pareciera hacer referencia sólo a las situaciones y elementos insólitos que separan a esta serie del montón. Sin embargo, el mismo apodo que acompaña a sus numerosos protagonistas, es también una referencia al tema *Get Back* de **The Beatles**

PROTAGONISTAS DE CADA ARCO ARGUMENTAL



Jonathan Joestar, Joseph Joestar, Jotaro Kujo, Josuke Higashikata, Giorno Giovanna, Jolyne Cujoh, Johnny Joestar, Josuke Higashikata (JoJolion)

(*"Jojo was a man who thought he was a loner / But he knew it wouldn't last."*) el cual es mencionado en los arcos #2, #3, y #4.

Hasta el momento, **Jojo's** cuenta con ocho arcos argumentales o "partes". La adaptación animada que se está dando ahora en Japón va por la mitad de la parte #4 y es aclamada por los fans por su minuciosa fidelidad al manga, así como también por su iniciativa en el desarrollo de la narrativa que cierra algunos agujeros en la trama, lo que por desgracia es tan característico de Araki. El estudio de animación **David Productions** era un underdog que, al momento de asignársele la tarea de animar semejante clásico, demostró estar más que a la altura de las expectativas. Por este motivo resulta muy fácil introducirse al universo de **Jojo's Bizarre Adventure,** ya que no es estrictamente necesario leer los arcos del manga que ya fueron animados.



El antagonista: Dio Brando

Con las subsecuentes adaptaciones a medios audiovisuales, se fue interiorizando cada vez más gente. Con cada una de éstas, surgen nuevos memes como el famoso *"Za Warudo"* (una poco fiel pronunciación del inglés "The World"), nombre del poder de uno de los mayores antagonistas del 3er arco, basado en la veinteava carta de los arcanas mayores del Tarot, popularizado inicialmente junto al grito de batalla de dicho villano (*WRYYYYY*) tanto por los OVAs del '93 como del juego de pelea lanzado por Capcom por aquellos tiempos. Otro muy conocido es el *"To Be Continued"*, con el tema *"Roundabout"* de la banda **Yes** de fondo, haciendo alusión a los finales picantes de las partes #1 y #2 de la serie animada, que tienen ésta canción como ending. Este último alcanzó gran viralidad el año pasado, ya que los chistes eran universales y resultan cómicos para cualquier persona, fan o no de **Jojo's**.

PARTE I: PHANTOM BLOOD



MANGA (1987) / ANIMACIÓN (2012)

El fanatismo por esta serie creció exponencialmente los últimos años con la serie animada. La locura que causa en gente de veintitantos recuerda mucho a la fiebre que causaron algunas franquicias en los 90s, cuando todavía íbamos a la escuela primaria. Lo interesante es lo variado de los fans, ya que no son en su mayoría lo que el común de la gente llamaría "*Otakus*". La estética poco común de la serie atrae a veces a gente que no está familiarizada con el anime, creando un grupo de pertenencia muy heterogéneo y, por eso, muy interesante.

A raíz del amor de Araki por el rock occidental y todas las referencias incluídas en el manga, la banda de sonido de la serie incluye en los endings, canciones clásicas como "*Walk Like an Egyptian*" o la ya mencionada "*Roundabout*", además de combinar en estilo los openings y la música de fondo. Debido a la curiosa elección de endings, cuando una persona desprevenida visita en Youtube cualquiera de estas canciones se va a encontrar con incontables comentarios de *fanáticos de Jojo's* que parecen salidos de la nada. Hilando más fino, también se encuentran montones de los mismos comentarios en canciones que, quizás, sólamente aparecen en el manga como nombre de algún personaje o poder.

Si todavía no empezaron a ver **Jojo's Bizarre Adventure**, les recomendamos cómo empezar. Si lo que más les interesa es ponerse al día con lo que está saliendo en Japón, **Diamond is Unbreakable** (Parte #4) contiene sólo spoilers menores de las partes anteriores, por lo que es posible ponerse al día con ella y luego ver (¡en orden!) desde Parte #1, también conocida como **Phantom Blood**. Sin embargo, para seguir con Parte #5 (**Vento Aureo**) –que aún no fue animada– es indispensable haber visto o leído las cuatro anteriores. ¡Es importante no confundir a la famosa **Stardust Crusaders**, que es la tercera parte, con la primera! ◢

"Los fans no son en su mayoría lo que el común de la gente llamaría "Otakus". La estética poco común de la serie atrae a veces a gente que no está familiarizada con el anime (...)"

Jojo's Bizarre Adventure es un excelente anime, pero también es mucho más que eso. En el próximo número vamos a explorar el resto de este enorme universo que incluye videojuegos, novelas y, por supuesto, el extenso manga desde donde surge esta franquicia.

TO BE CONTINUED



SUPLEMENTO ANIME DEPORTIVO

En conmemoración de los Juegos Olímpicos de Rio 2016, Glitchy Frames te presenta este especial de anime sobre algunas de las disciplinas olímpicas que practicarán nuestros representantes argentinos. Animate a ver tanto los deportes en conjunto como el fútbol, básquet, rugby, voleibol, handball, ciclismo y los individuales como el boxeo, judo, tenis y natación, representados en la animación japonesa y en estos Juegos Olímpicos.

¡Entrá desde este enlace!


GL!TCHY FRAMES

SUPLEMENTO

ANIMATE
A LOS JUEGOS OLÍMPICOS

En conmemoración de los Juegos Olímpicos de Rio 2016, te presentamos este suplemento especial de anime sobre algunas de las disciplinas olímpicas que practicarán nuestros representantes argentinos.

Diseño Alejandro Anzoleaga **@lale11**
Edición Axel Anzoleaga



ISSUU.COM/GLITCHYFRAMES

GL!TCHY FRAMES